



---

**Tekijä** Kai Nikolai Nordfors

---

**Työn nimi** Visuaalien tuottaminen VJ:n näkökulmasta.

---

**Laitos** Median laitos

---

**Koulutusohjelma** Visuaalisen viestinnän muotoilu

---

**Vuosi** 2020

**Sivumäärä** 49

**Kieli** Suomi

---

**Tiivistelmä**

Tutkin opinnäytetyössäni visuaalien, eli liikkuvaa kuvaa jota VJ (Visual Jockey) esittää, tuottamista VJ:n näkökulmasta. Tutkin ohimennen myös visuaalien vaikutusta kokijaan elämyksellisellä ja aistimuksellisella tasolla klubi- ja konserttitapahtumissa. Työ koostuu tutkielmasta ja produktiosta. Tutkin tutkielmassani visuaalien ja VJ:n roolia, VJ-kulttuuria ja ilmiön historiaa, synesthesiaa ja liikkuvan kuvan suhdetta audioon. Selvitän myös VJ:n, sekä visuaalien asemaa klubi- ja konserttitapahtumissa. Kerron työssäni mielipidekyselyn avuin mitä mieltä VJ:t, DJ:t ja klubeilla- ja konserttitapahtumissa käyvät ihmiset ovat mieltä visuaaleista ja VJ:stä. Tutkielmaan olen etsinyt tietoa kirjallisuuden ja kyselyhaastattelun avuin. Tutkin aiheitani myös käytännönläheisemmin produktion avuin. Produktio on noin 8-minuuttinen digitaalisesti toteutettu piirrosanimaatio, jossa on käytetty myös sekamediatekniikkaa ja efektointeja. Produktio on osana suurempaa yhteistyöprojektia Ilmari Turusen kanssa, joka on tuottanut projektissa musiikkia. Tuotan projektissa liikkuvaa kuvaa, pääosin piirrosanimaatiota, jota leikkaan synkronoitumaan Ilmari Turusen musiikkiin yhteensopivaksi. Opinnäytetyössäni kerron projektin toisen osan toteutusprosessista. Kokonaisen projektin arvioitu kestopituus on 1,5-tuntia. Produktioni tavoitteena on tutkia omaa tulkintaa Ilmari Turusen musiikista synesteettisten kokemusten kautta. Olen tuottanut produktion animaation pääosin pohjautuen synesteettisiin kokemuksiini.

---

**Avainsanat** visuaalit, VJ, klubi- ja konserttitapahtumat, synesthesia, visuaalisen viestinnän muotoilu, animaatio, musiikki

---

VISUAALISEN

TRUOTTAMINEN

VJ:N NÄKÖKULMASTA

*Kai Nordfors*

Taiteen kandidaatin opinnäytetyö  
Aalto-yliopisto  
Taiteiden ja suunnittelun  
korkeakoulu  
Median laitos  
Visuaalisen viestinnän muotoilu

Kevät 2020

# SISÄLLYS

4	1.	Johdanto
5	2.	Tutkimuskysymys
6	3.	Taustatutkimus
6	3.1.1	VJ käsite ja historia
9	3.1.2	Visuaalit klubi- ja konserttitapahtumissa
12	3.2.1	Liikkuvan kuvan suhde audioon
14	3.2.2	Synestesia
16	3.3.1	Kokemuksia
26	4.	Produktio
26	4.1	Lähtökohdat
29	4.2	Suunnittelu ja inspiraatio
31	4.3	Käsikirjoitus
34	4.4	Storyboard ja animatic
38	4.5	Toteutustapa
42	4.6	Synestesia työkaluna
44	5.	Tulokset
46	6.	Reflektio
48		
49		Lähteet

Tutkin opinnäytetyössäni visuaalien tuottamista VJ:n näkökulmasta. Ja poikkeen ohimennen miettimään miten liikkuva kuva toimii yhdessä musiikin kanssa konsertti- ja klubitapahtumissa. Tulen käyttämään jatkossa termiä visuaalit tarkoittaen liikkuvaa kuvaa, jota VJ esittää. VJ eli Visual Jockey on ammattinimike tapahtuma- ja tilannesidonntaisen kuvantuottamiseen erikoistuneille esiintyjille. Motivaationa aiheen tutkimiseen toimii oma työkokemus visuaalien tuottamisesta ja niiden ohjaamisesta konsertti- ja klubitapahtumissa, sekä intohimo aiheita kohtaan. Minulla on kokemusta sekä musiikin, että liikkuvan kuvan tuottamisesta ja olen aina pyrkinyt yhdistämään nämä kaksi elementtiä.

Olen pienestä pitäen soittanut pianoa helsingin konservatoriossa ja säveltänyt omaa musiikkia. Iän myötä opin soittamaan muita soittimia ja myöhemmin kiinnostuin konemusiikin tuottamisesta. Samoin olen lapsesta saakka tehnyt luovaa toimintaa piirtämisestä maalaamiseen ja kokeillut monia taiteentekotapoja. Yläasteikäisenä opin animoimaan piirrosanimaatiota digitaalisesti ja käsin. Tein animaatioihin äänimaisemat ja sävelsin niihin musiikit. Taustani takia olen inspiroitunut tutkimaan aiheita, jossa pääsen soveltamaan aikaisempaa tietämystä.

Produktiona toteutan osittain toimeksiannetun, osittain omaehtoisen animaatiotyön. Olen luonut animaation Ilmari Turusen tuottaman kuuloaistia hämmentävän musiikin ympärille. Sain Turuselta kutsun osallistua hänen ideoimaansa projektiin, jonka

visuaaliseen osuuteen sain vapaat kädet. Produktio soveltuu mainiosti opinnäytetyön aiheeksi, koska pääsen tutkimaan äänen ja liikkuvan kuvan yhteisvaikutusta. Produktio on murto-osa tai niin sanotusti maistiainen suuremmasta projektikokonaisuudesta, jonka toteutus ei ole kiireellinen. Projektissa keskitymme tutkimaan Turusen kanssa audiovisuaalista aistillisuuden tutkimista ja synesthesiaa.

Toisessa luvussa käsittelen tutkimuskysymystäni. 3.3.1-luvussa avaan VJ määritelmää, sekä VJ kulttuurin historiaa. 3.1.2-luvussa tulen myös tarkastelemaan visuaalien roolia klubi- ja konserttitapahtumissa. 3.2.1-luvussa syvennyn varsinaiseen tutkimukseen: visuaalien yhteisvaikutus audion kanssa. 3.2.2-luvussa käsittelen myös synesthesiaa. 3.3.1-luvussa puran VJ:n kokemuksia ja kuluttajan kokemuksia visuaalien ja audion yhteisvaikutuksista infografiikan avuin. Neljännessä luvussa käyn läpi produktion suunnittelun ja työn inspiraation lähteitä, käsikirjoitusta, storyboardia ja animaticia, toteutustapaa, sekä miten käytin synesthesiaa hyödykseni työn teossa. Viidennessä luvussa esittelen lopputulokset. Viimeisessä, kuudennessa luvussa reflektoin suoriutumistani, sekä työskentelyn herättämiä ajatuksia ja mitä tästä tutkimusmatkasta opin. Toteutin tutkimuksen kirjallisuuskatsausta ja puolistrukturoitua kyselyä hyödyksi käyttäen, empiirisenä tutkimuksena.

Kuten edellisessä luvussa mainitsin, pääaiheenani on tutkia opinnäytetyössäni miten visuaaleja tuotetaan VJ:n näkökulmasta. Haluan samalla tutkia miten suuri rooli visuaaleilla on ja miten ne vaikuttavat kokijan kokemukseen aistimuksellisella ja emotionaalisella tasolla. Tässä tapauksessa tarkoitan kokijalla ihmistä, joka on läsnä klubi- tai konserttitapahtumissa kokemassa esitystä. Turvaudun tutkimuksessani pääosin omiin kokemuksiini. Aloitin lukiovuoteni lopussa työskentelemään VJ:nä pääosin Kaiku-klubilla, ystäväni klubitapahtumissa. Tuotin itse visuaalista materiaalia esityksiin, joka oli pääosin piirrosanimaatiota. Tein tunnin kestäviä videoita, joihin olin valmiiksi ajoittanut sisällön 120 pbm (*Beats per Minute*) tempon mukaisesti. Myöhemmin aloitin ohjaamaan visuaaleja käyttäen VDMX-ohjelmaa ja MIDI-kontrolleria (Musical Digital Interface), edelleen sisältönä itse tuottamani piirrosanimaatiot. Reaaliajassa visuaalien ohjaaminen musiikin tahtiin avasi minulle täysin uuden maailman. Pystyin olemaan vastuussa siitä, minkälainen elementti sopii mihinkin äänimaailmaan ja pystyin vaikuttamaan yleisökokemukseen. Yleisökokemuksena tarkoitan klubeilla ja konserteissa käyvien ihmisten moniaistista kokemusta. Vuonna 2019 sain tilaisuuden luoda BAK Quartet-jazzyhtyeelle animaatioita, joita käytin heidän esityksissä visuaaleina.

Konserttikokemus ja visuaalejen ohjaaminen esiintyessä voimaannutti minua. Pääsin itse luomaan visuaalista materiaalia, jonka inspiraationlähteenä oli

yhtyeen musiikki. Pääsin ilmaisemaan oman tulkintani yhtyeen musiikista. Näiden kokemusten myötä minua alkoi kiinnostamaan entistä enemmän minkälainen rooli VJ:llä ja visuaaleilla on. Sekä miten visuaalit toimivat yhdessä äänen kanssa, varsinkin konsertti- ja klubitapahtumissa, joissa musiikilla on suuri rooli koko tilanteessa. Jotkut voivat pitää visuaaleja toissijaisina. Visuaalit ovat tapahtumissa vain taustana ja säestyksenä musiikille, eivätkä herätä syvempiä ajatuksia läsnäolijoissa, vaikka mielestäni visuaaleilla on yhtä iso painoarvo kuin musiikilla. Todellisuudessa visuaaleilla on suuri rooli tapahtumissa ja ne ovat rajojen rikkojia ja esteettisesti virkistäviä (Faulkner, 2006, s. 9).

Minua on kiehtonut audiovisuaalinen luominen jo varhaisesta iästä. Minulla itselläni on musikaalista taustaa ja olen tuottanut musiikkia, sekä musiikin tai audion kanssa toimivaa visuaalista materiaalia jo pitkään. Olen huomannut olevani erityisen kiinnostunut visuaalisesta performanssista ja koen tämän työn olevan kutsumukseni. Minua myös kiinnostaa suuresti kokijan kokemus, miten teoksella saa aiheutettua tietynlaista tunnetta ja kokemusta kokijalle. Työskennellessäni yökerhoissa olen huomannut miten äärettömän suuri merkitys visuaalisella performanssilla on yhdessä audion kanssa kokonaisvaltaiseen kokemukseen. Jos visuaalinen materiaali on ristiriidassa audion kanssa, se voi aiheuttaa kokijalle ristiriitaisen kokemuksen.

# 3.

## TAUSTATUTKIMUS

### 3.1.1 VJ KÄSITE JA HISTORIA

Coldcutin jäsenen, Jon Mooren mielestä VJ toteuttaa samankaltaista työtä kuin DJ, mutta musiikin sekoittamisen sijasta hän sekoittaa liikkuvaa kuvaa (Faulkner, 2006, s. 10). VJ manipuloi liikkuvaa kuvaa performatiivisesti, tapahtuma- ja tilannesidonnaisesti (Kangassalo, 2016). Jotkut VJ:t saattavat tehdä esitettävän videon ennakoon. Esitysmateriaali voi olla VJ:n itse tuottamaa tai jonkun toisen luomuksia. Nykyaikana VJ käyttää materiaalin esittämiseen ja tehosteiden säätämiseen pääosin tietokonetta ja erilaisia, asiaan tarkoitettuja ohjelmistoja.

Reaaliaikaisen esityksen helpottamiseksi VJ käyttää usein MIDI-kontrollereita (Faulkner, Crevits, 2006, s. 19). MIDI-kontrolleri on laitteisto tai ohjelmisto, joka tuottaa ja lähettää MIDI-datan MIDI-yhteensopiville laitteille tyypillisesti äänien luomiseksi. VJ-esiintymiseen tarkoitettuja ohjelmia ovat esimerkiksi VDMX, Resolume ja Modul8. Esityksen aikana, esimerkiksi klubitapahtumissa, VJ improvisoi näytettävää videomateriaalia ja efektointia musiikin tahtiin. Suomalaisen VJ:n Rajatonvimman mukaani improvisaatio tuo siihen [visuaaleihin] aikalailla vapautta ja luo voimakkaan jännitteen, siinä on suuri mahdollisuus epäonnistua ja olla epätäydellinen (Kangassalo, 2016). VJ:llä on useissa klubitapahtumissa vapaat kädet esittää mitä tahansa musiikkiin ja tilanteeseen sopivaa. Monilla VJ:llä on kovalevyillään useita klippejä eli videotiedostoja, joista hän voi valita esitettäväksi haluamaansa materiaalia. Harvemmin tapahtumissa on niin tiukasti

rajattu teema, että VJ:lle asetettaisiin raskaat linjaukset esityksen suhteen. Konserttitapahtumissa visuaalien sisältö on mietitty paljon tarkemmin, josta lisää 3.1.2-luvussa.

Historiassa DJ:n asema on ollut alusta lähtien vakaa, kun taas VJ:t ovat joutuneet tuomaan olemassaoloon kuuluviin monen mutkan kautta. VJ-termi oli käytetty ensimmäistä kertaa 1970-luvulla newyorkilaisessa Peppermint Lounge-klubilla (Faulkner, Crevits, 2006, s. 14). Ennen VJ-termin käyttöönottoa sen aikaisista VJ:stä käytettiin mm. videotaitelija-nimitystä. 1960-luvulla tapahtumien visuaaleja tuottivat kokeelliset elokuvantekijät mm. konserteissa. Myös hollantilainen Mazzo-klubi oli yksi ensimmäisistä klubeista, jolla VJ Peter Rubin esitti visuaalejaan (Dekker, 2003, s. 26). 1980-luvulla VJ:t levisivät klubeille. Useampi ihminen ympäri maailmaa ryhtyi VJ:ksi samanaikaisesti, mikä viittaa visuaalien tarpeellisuuteen House-musiikin juhlassa. VJ-esiintyminen siis syntyi enemmänkin pragmaattisella tasolla, visuaalien tarpeesta eikä itsetietoisesti taiteen kehityksen myötä (Faulkner, Crevits, 2006, s. 14). VJ-esiintyminen on nykypäivää myöten tähtäämässä visuaalisen- ja performanssitaiteen suuntaan, mutta se ei kuitenkaan syntynyt kuvataiteesta, ainakaan suoranaisesti. VJ-esiintyminen yleistyi elektronisen musiikin kasvun kautta 1970-luvun loppupuolella ja teki läpimurtonsa 1980-luvun alussa House-musiikin kasvun myötä. Maailmassa vallitsi 90-luvulla tekno reivit (eng. techno raves), joissa esitettiin raskasta vilkkuvaa kuvaa



digitaalisen laitteiston avuin. 1980-90-luvulla house-ja teknojuhlissa visuaalien sisältö on ollut hyvin ilmeikästä ja vilkkuvaa, sisältö oli värikkäämpää housejuhlissa kuin teknojuhlissa. Syynä sisällön “hulluuteen” on ollut huumeiden käyttö juhlissa. Varsinkin teknoreiveissä MDMA:n ja LSD:n käyttö on ollut ja jokseenkin edelleen on läsnä klubituskulttuurissa. Huumeet tehostavat synesteettisiä kokemuksia ja visuaalien vastaanottoa (Flaukner, Crevits, 2006, s. 15)

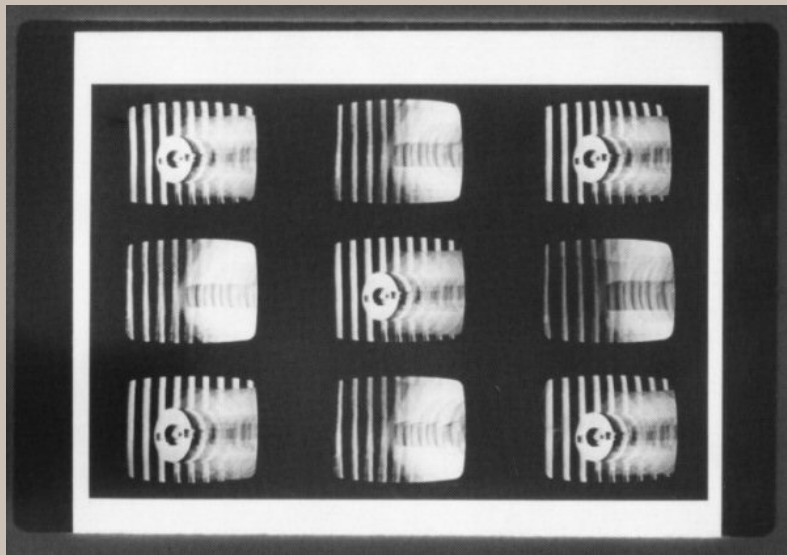
VJ:n käyttämä tekniikka on muuttunut tekniikan kehityksen myötä. Kuten mainitsin aikaisemmin, nykypäivänä VJ:n tärkeämpänä työkaluna toimii tietokone ja melkein kaikki työ suoritetaan digitaalisesti. Mitä menetelmiä VJ:t käyttivät aikana ennen tietokoneita? Vaikka analoginen tekniikka oli 1960-1980-luvuilla rajattua, VJ:t käyttivät välineinä monenlaisia luovia ratkaisuja. 1960-luvun konserttvisuaalien luoja Mark Boyle tuli kuuluisaksi omasta erityisestä työmenetelmästä. Hän loi visuaaleja UFO-klubilla käyttäen lasipleksiä, öljyä ja mustetta. Hän käytti myös ihmiskehon eritteitä, kuten spermaa, verta ja virtsaa. Boyle loi psykedeelisiä laavalamppumaisia muotoja litistämällä nesteitä ja erivärisiä musteita kahden lasipleksin väliin, joka projisoitiin valon avuin tapahtumatilain seinille (Kuva 1).



Kuva 1. Mark Boyle ja Joan Hills

Projektointi *Son et Lumière*-tapahtumasta - *Earth, Air and Water*, 1966. Copyright Boyle Family Archive

Muita psykdeelisen valotaiteen taitureita ovat esimerkiksi Brotherhood of Light ja The Joshua Light Show (Faulkner, Shaughnessy, 2006, s. 11). Myös filmiraitojen leikkaamista ja uudelleen yhdistämistä tehtiin leikkaaliimaa menetelmällä. Sekä piirtoheittimelle esineiden asettelemista fotogrammin tapaan toteutettiin. Tai piirrettiin piirroksia suoraan kalvolle. Ja tietenkin olemassa olevan videomateriaalin sämpläystä toteutettiin paljon, varsinkin VHS-kasettien synnyn myötä. Esimerkiksi videotaiteilijat Steina ja Woody Vasulka, sekä Fluxus-liikkeen Nam June Paik käyttivät kaikkien mahdollisten video-tekniikoiden sekoittamista (Kuvat 2 ja 3) (Faulkner, Crevits, 2006, s. 18).



Kuva 2. Steina ja Woody Vasulka, *The Matrix*, 1970-1972

Video installaatio. Steina and Woody Vasulka fonds



Kuva 3. Nam June Paik, *Untitled*, 1993

MoMa



### 3.1.2 VISUAALIT KLUBI-JA KONSERTTITAPAHTUMISSA

Koska rajaen tutkimuksessani alueeksi vain klubi- ja konserttitapahtumissa esitettäviä visuaaleja, en syvenny sen enempää muihin esitysmuotoihin. Tärkein elementti on liikkuvan kuvan ja musiikin yhteistyö. Mutta sisällöllisesti materiaali voi vaihdella paljon ja esitettävän materiaalin rajaukset voivat konserteissa olla tiukempia. Klubeilla esitettävät visuaalit ovat usein vapaamuotoisia ja ne toteutetaan täysin VJ:n omalla tyyllillä. Joissakin tapauksissa DJ tai tapahtuman kuratoija voi asettaa teeman mukaisia linjauksia visuaaleille, jotta tapahtuma olisi esteettisesti yhtenäisempi. VJ:n ja DJ:n yhteistyö ja kommunikaatio on tilannesidonnaista. Jos VJ ja DJ ovat pitkäaikainen työpari ja luovat konseptiaan yhdessä, tällöin molempien osapuolien yhteistyö on erittäin tärkeää. Useimmiten DJ tai tapahtuman kuratoija pyytää tiettyä VJ:tä olemaan osana tapahtumaa VJ:n tuottaman työn (tyylin) perusteella. Toisin sanoin sopiiko tietyn VJ:n työnjälki tietyn tapahtuman teemaan. Itse VJ:llä on paljon vastuuta ja häneltä vaaditaan monen aspektin hallinnan osaamista. Hänen pitää ymmärtää, miten tapahtumatilan projisointitekniikka toimii ja minkälainen teknologia on käytössä, jolla video saadaan tuotua ulos.

Nykyisin melkein kaikilla klubeilla on mahdollisuus projisoida kuvaa tilaan. Aina se ei ole mahdollista ja VJ:n on mietittävä, onko visuaalien esittäminen sen kaltaisessa tilassa mahdollista. Tim Redfern ei pidä mielekkäänä esiintymistä VJ:nä, jos tilallisesti videon projisoiminen on epäergonomista ja video jää helposti vain taustalle (Faulkner, Shaughnessy, 2006, s. 10). Vaikka

klubeilla VJ:llä on useimmiten vapaus improvisaatioon, hänen on kuitenkin muistettava, että hänen on reagoitava musiikkiin ja tilaan hetkessä. Klubiyleisö on luonteeltaan ailahteleva ja VJ:llä on vastuu enemmänkin tunnelman luomisesta, kuin tarkoitus luoda kompleksia tarinankerrontaa (Fischer, Carvalho & Lund, 2015, s. 121).

Konserttitapahtumien suhteen visuaalit ovat klubitapahtumiin verrattuna paljon tarkemmin mietittyjä. Pitää ottaa aina huomioon yhtyeen tai artistin imago ja minkälainen on yhtyeen tai artistin sanoma. Voi olla, että yhteistyössä kaikille osapuolille halutaan antaa vapaus ilmaista itseään, eli VJ voisi vapaasti esittää, mitä näkee tilanteessa olennaiseksi. Monissa esityksissä on kuitenkin ennalta päätetty kappaleiden esitysjärjestys tai kokonainen show. Tällöin visuaalit ovat tarkasti määrätty esitettäväksi järjestyksen mukaisesti ja synkronoidusti musiikin kanssa, jolloin improvisoimiselle ei jää mahdollisuutta. Toisin sanoin, konserteissa visuaaleilla on useimmiten lineaarinen narratiivi. Mitä enemmän eri elementtejä esityksessä käytetään, logiikan mukaisesti, sitä suurempi työryhmä on esityksen takana.

VJ:n on otettava huomioon mappaus (eng. mapping), joka tarkoittaa monitasoista esitystapaa. Siinä on useampi esitysnäyttö samanaikaisesti toiminnassa. VJ:n pitää suunnitella miten kaikki teknologia voidaan ottaa hyödyksi jo materiaalien tuottamisen aikana, luodakseen vaikuttava ja monitasoinen esitys (Faulkner, Virkhaus, 2006, s. 36). VJ:n pitää myös huomioida, ettei visuaalit veisi liikaa huomiota esityksessä ja ettei sisältö riitelisi

muiden lavaefektien kanssa, esimerkiksi valojen kanssa.

Yhtye tai artisti haluaa yleensä tuoda esille omaa taiteellista tai poliittista sanomaansa. Esimerkiksi Modertat-yhtyeen konserttavisuaaleissa on selkeä antikapitalistinen ja antipatriarkaattinen viesti (Kuva 1). Taikka Amnesia Scanner-artistin visuaalit tutkivat kryptistä internetin maailmaa (Kuva 2). 1970-luvulla monien post-punk industriaalisten yhtyeiden (esim. Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire ja 23 Skidoo) esityksissä visuaaleina esitettiin shokeeraavaa materiaalia, kuten pornoa ja Natsi-Saksan keskitysleirejä (Faulkner, Crevits, 2006, s. 16). Saksalainen yhtye Kraftwerk on yksi merkittävimmistä yhtyeistä joka esitti ja edelleen esittää audiovisuaalista musiikkiesitystä. Yhtye täytti välin 1960-1970-luvun rokin, sekä 1980-luvun dance musiikin välillä (Dekker, 2003, s. 27). Kraftwerk esittää töissään ja visuaalisesti teknologian ihannointia, sekä samalla sen kritisointia. Yhtyeen yhtenä isona sanomana on myös ydinvoiman kritisointi (Kuva 3).

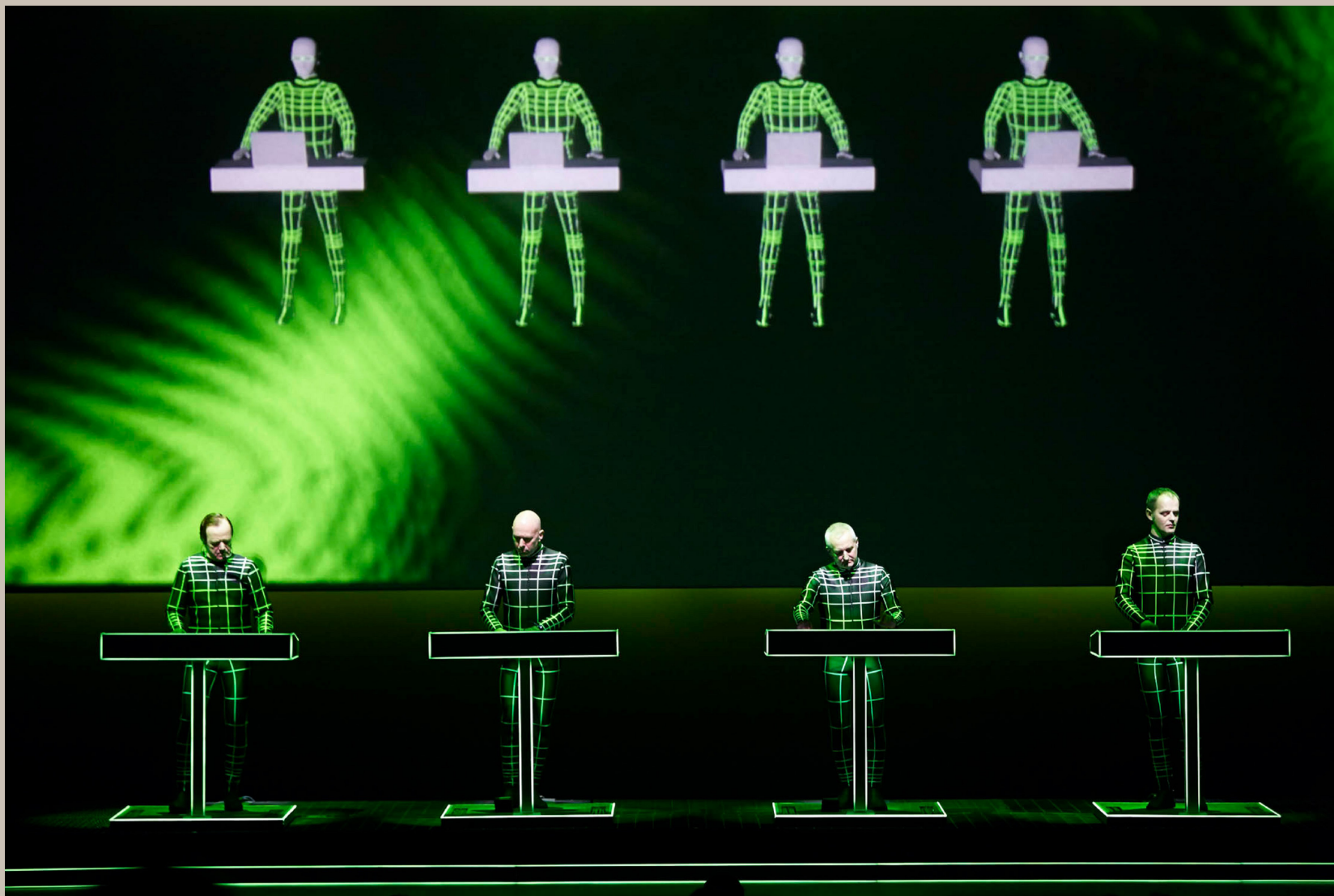


Kuva 1. Moderat. Bad Kingdom

Esitys Berliinin Velodrom-lavalla  
Telekom Electronic Beats



Kuva 2. Amnesia Scanner

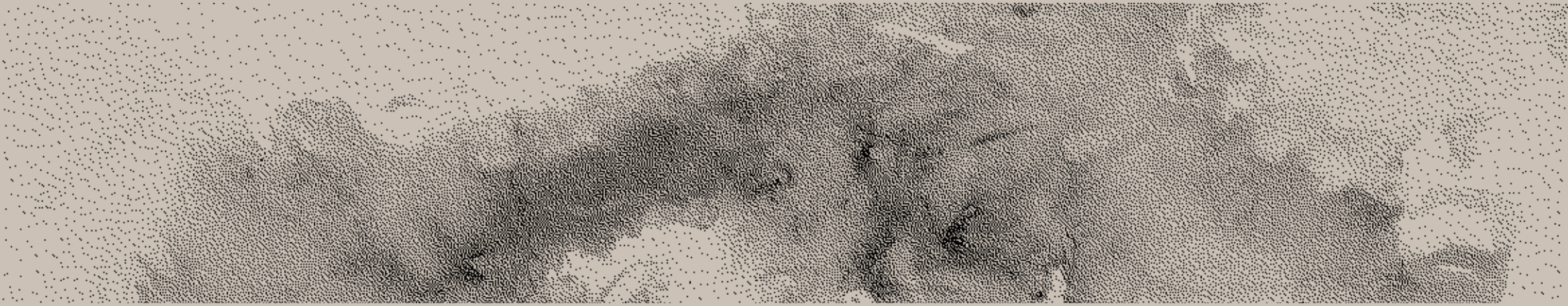


Kuva 3. Kraftwerk, 3D-konsertti

Kuva: Peter Boettcher



## 3.2.1 LIIKKUVAN KUVAN SUHDE AUDIOON



Kuuloaistilla ja näköaistilla on luonnostaan täysin individuaalinen havaintokyvyn nopeus. Korva analysoi, prosessoi ja syntetisoi nopeammin kuin silmä. Silmä joutuu tekemään enemmän töitä kuin korva. Silmän pitää erotella objektit tilasta, kun taas korva kuulee yksitellen ärsykkeet lineaarisena jatkumona. Silmä on sopeutuvaisempi tilalliselle liikkeelle ja korva puolestaan sopeutuvaisempi ajalliselle liikkeelle (Chion, 1994, s. 10-11). Äänen läsnäolo tai sen puute muuttaa kuvan merkityksen ja tunnelman. Ääni yhdistää kuvien narratiivin yhteen, varsinkin elokuvissa. Kuvan poissaolo suhteessa ääneen puolestaan voi antaa äänelle täysin uuden merkityksen ja kuulija voi havaita äänestä täysin uusia elementtejä, joita aikaisemmin kuvan läsnäollessa oli vaikeaa poimia. Kuvan ja äänen yhtenäinen suhde luo audiovisuaalisen illuusion. Meillä voi olla kuvitelma, että ääni toisi kuvalle merkityksen, kun todellisuudessa ääni tuo tietoisuuteen äänen ja kuvan keskeiset eroavaisuudet (Chion, 1994, s. 4-5).

Ihminen, joka pystyy näkemään ja kuulemaan, elää vahvasti tukeutuen näihin aisteihin. Maailma ympärillä

on luotu audiovisuaalisista ärsykkeistä. Varsinkin digitaalisen läpimurron myötä kaupungin katukuvassa audiovisuaalista vaikutusta luovaa tekniikkaa on jokaisella kulmalla. Kapitalistisen kulttuurin ansiosta videomainoksia äänitehosteilla on rankalla kädellä tungettu ihmisten näköreviiriin niin, ettei niitä pysty pakenemaan. Kuuleville ja näkeville ihmisille nämä audiovisuaaliset ärsykkeet luovat heti mielikuvia ja ajatuksia, sekä tunteita. Myös elokuvat, musiikkivideot, videopelit sekä muut audiovisuaaliset konseptit luovat kokonaisvaltaisen tunnekokemuksen. Esimerkiksi: voimme luoda heti ajatusketjun siitä, miten hahmo liikkuu, sen perusteella minkälainen tekstuuri hahmon vaatteiden materiaalissa on. Visuaalien luomisessa nämä elementit ovat paljon abstraktimpia ja jäävät metaforiselle tasolle.

Äänen ja kuvan visualisaatiossa kummankin yhteisiä piirteitä ovat visuaalisen kielen kehittyminen. Ne esittävät joko aikaan pohjautuvaa representaatiota silmin havaittavista ilmiöistä, kuten äänen korkeus ja voimakkuus. Tai ne voivat avata meille

musiikkisävellyksen rakenteen (Levin, 2010, s. 270–277). Esimerkiksi me voimme luoda visuaalista tulkintaa musiikista ja meille syntyy omia mielleyhtymiä tässä yhteydessä. Mitä tulee musiikkiin, Chionin mukaan (1994), ääni jolla on jatkuvan pulssin ominaisuus on ennalta ennakoitavissa (kuten teknomusiikissa jatkuva mekaaninen basso ja jatkuvat iskut). Kaltainen säännöllinen ääni asettaa kuulijan alituisen valmiustilaan. Syklinen ääni luo jännitettä ja kuulija odottaa jonkinlaista vaihdosta tai kuliminoitumista. Tämä on yksi metodeista, jota klubimusiikkia tuottavat tuottajat käyttävät. Sama pätee visuaaleihin yhdistettynä tähän musiikkiin. Uudelleen toistuva liikerata voi vaihtua radikaalisti musiikin progressioimisen myötä. Chion huomioi, että jos musiikin sävelten juoksu on epästabiili, ajallinen liike tulee olemaan kontrastisempi. Vastakohtana jos nopeus olisi kiivas, mutta säännöllinen, liike on stabiilimpaa. Liikkuvassa kuvassa voidaan luoda myös rytmiä, Chionin sanoin *mikrorytmiä*. Nämä mikrorytmit esiintyvät kuvan pinnalla, kuten savun kurvit, sade, lumihitaleet tai väreilevä veden pinta, jopa filmin rakeinen kohina. Nämä ilmiöt luovat hektisiä ja sulavia rytmillisiä ominaisuuksia, asettamalla vaihtelevaa ajallisuutta kuvaan.



## 3.2.2 SYNESTESIA

Tulen tässä luvussa kertomaan synestesiasta ja syvennyn sittemmin kertomaan kromestesiasta, joka on audiovisuaalinen synestesian tyyppi. Synestesia on monille harmaa alue ja kryptinen aihe. Synesteettiset kokemukset ovat jokaisella hyvin yksilöllisiä ja kaikki eivät edes koe synestesiää. Richard Cytowicin mukaan (2018) synestesia on perinnöllinen aivotoiminnallinen tila, jossa ärsytyksen triggerointi välittömästi ja ihmisestä tahtomattaan aktivoi aistien havaintokyvyn. Joka eroaa triggeröidystä aistista. Vaikka synestesia on luokiteltu perinnölliseksi tilaksi, geenin perintö ei ole sataprosenttista ja vain yksi yhdeksästäkymmenestä ihmisistä kokee synestesiää täydessä muodossa. Arkikielessä selitettynä musiikin sävelten kuuleminen luo mielessä automaattisesti värillisiä muotoja ja muuttuvaa kuvaa synkronoituna musiikkiin. Synestesian muotoja on lukuisia erilaisia ja synesteetikko (ihminen, joka kokee synestesiää) voi omata useampaa eri synestesian tyyppiä. Jos ihminen kokee jo yhtä synestesian tyyppiä, kuten värikuuloa, on 50-prosentin mahdollisuus, että hänellä voi olla toinen, kolmas tai neljäskin synestesian tyyppi (Cytowic & M. D., 2018, s. 5).

Synestesian yleisin muoto on viikonpäivien näkeminen väreinä, jonka jälkeen vuorossa on grafeemien (kirjaimet, numerot ja merkit) näkeminen väreinä, vaikka ne olisivat printattuna mustana paperille (Cytowic & M. D., 2018, s. 5). Synestesia voi olla myös makujen ja hajujen sekoittumista muihin aisteihin. Muotoja on monenlaisia ja ne vaihtelevat vahvasti yksilökohtaisesti. Synestesiää

on käytetty runsaasti hyödyksi taiteessa ja lukuisat taiteilijat, säveltäjät, näyttelijät sekä muut luovan työn tekijät ovat olleet synesteetikkoja. Synestesian aikakausi taiteessa teki läpimurron 1900-luvun alussa ja aikakausi kesti 1930-luvulle asti. Tämä läpimurto syntyi kuin moni modernisti osoitti kiinnostustaan korrelaatiosta musiikin ja kuvataiteen välillä, sekä rupesi tutkimaan miten kuvaa voisi yhdistellä äänen kanssa. Elokuvan synty vaikutti myös paljon ideoiden kehittämiseen. Historian myötä synestesian kulta-aikojä syntyi teknologian kehittyessä (Carvalho & Lund, 2015, s. 14).

Kromestesia eli ääni-näkö synestesia, kuten edellä mainitsin, on vahvasti taitelijoiden hyväksikäyttämä elementti. Kuuluisia väriääni synesteetikkoja ovat mm. Wassily Kandinsky, Frans Liszt, Nikolai Rimsky-Korsakov, Tori Amos, Billie Eilish, Aphex Twin ja Jean Sibelius. Kromestesia on paljon enemmän kuin pelkkää väriä ja muotoa. Ääniominaisuudet usein indusoivat kolmiulotteisia geometrisia objekteja, jotka ovat olemassa spesifissä spatiaalisessa lokaatiossa. Kromestesia aktivoi neurologisesti samaa osaa aivoissa joka vastaa aistien tunnistamisesta (crossmodal perception). Jopa sokeat tai kuurot voivat kokea kromestesiää, mutta vain ne jotka ovat menettäneet näkö- tai kuuloastinsa myöhemmin elämässään. (Cytowic & M. D., 2018, s. 62-63). Kromestesia, kuten mikä tahansa synestesian muoto voi olla kaksisuuntainen. Tämä tarkoittaa, että synesteetikko voi esimerkiksi kuulla väriä ja nähdä ääntä. Hyvin harva synesteetikko kokee kaksisuuntaista synestesiää.

Kromestesia ei tuota hallusinaatioita, kuten ei synestesiakaan. Synesteettiset kokemukset ilmenevät pikemminkin metafyysisellä tasolla ihmisen mielikuvituksessa. Tämä synestesian tyyppi kehittyy tutkimusten mukaan ihmisellä iän myötä, eikä se ole sellainen tila joka vain ilmestyisi ihmisen elämään. Tutkijat ovat havainneet että kromestesia pohjautuu assosiaatioihin. Esimerkiksi jos ihminen on elämänsä aikana usein kuunnellut jazzia huoneessa, jossa on oranssit seinät, aina kun tämä ihminen kuulee jazzia hän saattaa assosoida jazzin oranssin värin kanssa (Makhlin, 2014, s. 2-3). Kromestesia on usein havaittavissa muusikoilla jotka omaavat absoluuttisen sävelkorvan. Musiikkia kuunnellessaan ihmisen aivoissa vapautuu välittäjäaineet, jotka tuottavat tiettyjä tunnekokemuksia. Dopamiinin vapautuminen aivoissa voi luoda onnen tunnetta, näin tapahtuu usein kuunnellessa toiveikasta musiikkia. Samoin lisääntyvä verenkierto ja hapen taso aivoissa voi määritellä ihmisen tuntemuksia musiikkia kuunnellessa (Zangwill, 2007, s. 392-393). Musiikki myös reflektoi suoraan muistia. Jokainen muistin osa aktivoituu musiikin tuottaman tunnekokemusten myötä. Näitä tunnekokemuksia kutsutaan pseudoemootioiksi (Krohn, 1892, s. 20).

### 3.3.1 KOKEMUKSIA

Tässä luvussa esitän infografiikan avuin kyselyn tuloksia. Loin julkisen kyselyn erikseen VJ:lle, DJ:lle ja klubittajille. Kyselyissä kysymykset ovat kohdennettu kunkin kohderyhmän vastaajille sillä tavoin, että VJ:n ja visuaalien asemaa tarkastellaan vastaajan näkökulmasta. Kaikki kyselyt oltiin luotu Google Forms-ohjelmalla, joka on tarkoitettu virtuaalisten lomakkeiden luomiseen. Kielenä oli englanti, jotta mahdollisimman moni pystyisi vastaamaan kyselyyn. Moni vastaajista vastasi englanniksi, joiden valitut vastaukset käänsin vapaana käännöksenä suomeksi. Kysely oli julkisena verkossa, johon pääsi vastaamaan kaikki nettisivun osoitteen saaneet henkilöt.

# UJ-GALLUP

Ikä: 21-25-vuotiaita  
5-vastaajaa

## 1. Tuotatko itse visuaaleina käytettävää materiaalia?



Kyllä.



Pääosin kyllä, käytän kuitenkin joskus valmiita videoita jotka sopivat tapahtuman teemaan.

## 2. Miksaatko reaaliaikaisesti?



Kyllä.



En, käytän valmiiksi toteutettua videota.

## 3. Kun olet luomassa visuaaleja tai etsit käytettävää materiaalia, mikä on inspiraationlähteesi?

**Vital Cult:** Musiikki, värit, tunteet.

**Anonyymi:** Ihmiskeho.

**Anonyymi:** Pop ja queer-kulttuuri, kirjat, arkipäivän oudot esineet, pelottavat/kummalliset tilat, kauniit maisemat ja ympäristöt, trilleri-elokuvat.

**Gabriel Boicel:** Kaaos missä tahansa muodossa tai rikkinäiset visuaalit, joissa on jokin kauneuden elementti.

**Maisa:** Yhdessä sovittu teema illalle antaa aika paljon suuntaa visuaaleille, ja yritän rakentaa sen pohjalta sopivan setin.

## 4. Otatko visuaaleja tuottaessasi musiikin huomioon? Jos otat, niin mitkä ovat ominaisuuksia joihin kiinnität huomiota? (Iskun nopeus, teema, DJ:n pyynnöt)

**Vital Cult:** Se riippuu esityksestä.

**Anonyymi:** Tuotan visuaalejani musiikin pohjalta.

**Anonyymi:** Joo ehdottomasti! Erityisesti kiinnitän huomiota musiikkiin ja eventin teemaan. DJ/järjestäjien toiveet on musta aina vähän nihkeitä ja koitan välttää

sellaisia keikkoja. Tietenkin koitan sovittaa visut musiikin tempoon ja luoda fiilistä yleisöön kuitenkin tinkimättä omasta tyylistä.

**Gabriel Boicel:** Yleensä otan selvää tapahtuman teemasta tai genrestä!

**Maisa:** VJ-softassani on toiminto, jonka avulla visuaalit saa reagoimaan musiikkiin. Myös DJ:n tyyli vaikuttaa siihen millaisia videoita valitsen.

---

## 5. Koetko synestesiasia esiintymisen aikana? Jos koet, niin minkälaista?

**Anonyymi:** En

**Anonyymi:** En oikeastaan, vaikka muissa tilanteissa koen synestesiasia.

**Gabriel Boicel:** Kyllä!

**Maisa:** Koen visuaalien tekemisen jonkinlaisena tarinankerrontana, jossa musiikki sanelee tarinan kulun ja millaisia tunteita koen keikan aikana. Ehkä koen musiikin siis jollakin tavalla tunteina jotka vastaavat joitain värimaailmoja ja muotoja mielessäni.

---

## 6. Kuinka tärkeiksi koet visuaalit klubi-tai konserttitapahtumissa?

**Vital Cult:** Visuaalit vahvistavat/selkeentävät musiikin sanomaa, se syventää tunnelmaa ja luo merkitykselle

uusia tasoja. Tai yleisesti tuottaa enemmän impaktia, kuin jos live-esitys koostuisi vain musiikista.

**Anonyymi:** Ne ovat kohtalaisen tärkeitä.

**Anonyymi:** Riippuu keikasta/klubista, mutta mun mielestä ne ehdottomasti voimistaa sitä kokemusta ja auttaa luomaan tunnelmaa.

**Gabriel Boicel:** 100% tärkeitä, koska ne antavat musiikille oman visuaalisen äänen.

**Maisa:** Riippuu todella paljon. Jos kyseessä on reivibileet tms ei mielestäni tarvita visuaaleja eikä muitakaan valoja, mutta jos clubilla/keikassa visuaalisuus on osa kokemusta silloin visuaalit tuo paljon lisää syvyyttä ja kiinnostavuutta.

---

## 7. Koetko, että visuaalit ovat aliarvostettuja ja ihmiset välittävät ainoastaan tapahtuman musiikista?

**Vital Cult:** Ehkä joissain tapauksissa musiikki saa vielä vähemmän huomiota, kuin visuaalinen puoli. Se riippuu atristista.

**Anonyymi:** Kyllä.

**Anonyymi:** Ehdottomasti! Ehkä eniten se näkyy siinä miten vähän visuja enää näkee missään. 2010-luvun alussa kaikilla klubeilla oli aina visuja Helsingissä, mutta ehkä puolessa välissä ne alkoi sit pikkuhiljaa kadota. Ja lisäähän se tapahtuman kulujakin huomattavasti.

**Gabriel Boicel:** Ajattelen näin! Et ikinä mene klubille vain



musiikin vuoksi. Menet sinne saadaksesi kokemuksia.

**Maisa:** Uskon että jos visuaalit ja musiikki kohtaavat hyvin ja tukevat toisiaan, ihmiset huomaavat myös visuaalit ja pitävät niitä tärkeinä. Mielestäni visuaalien tehtävä on tuoda musiikkiin jotain lisää ja olla sen kanssa ikään kuin yhteinen teos.



# DJ-GALLUP

Ikä: 25-49-vuotiaita  
4-vastaajaa

**1. Suunnitteletko tulevan tapahtuman setin (esitettävä kokoonpano, eng. set) ja jälkeenpäin kuvaillet setin tematiikan VJ:lle. Vai otatko VJ:n materiaalit huomioon settiä suunnitellessa?**



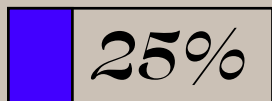
Suunnittelen setin ja sitten kerron setin teemasta VJ:lle.



En ole ikinä ajatellut tätä, mutta hyvä idea. VJ voi tehdä musiikista paljon voimakkaamman.



Joskus, jos se on mahdollista



En tee mitään näistä.

**2. Ehdotatko omia ideoitasi VJ:lle tapahtumaa suunnitellessa?**

**SHIWA BIWA:** Kyllä, olen suunnittelija itsekin.

**DJ Pietari:** Vain maailmaa ja visuaalista teemaa.

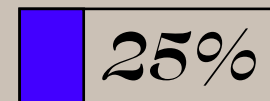
**Olli Koponen:** Joskus jaan omia ideoitani.

**Siquiche:** En, aina olen ajatellut: “Heillä on oma työ tehtävänä ja minulla on omani”. Arvostan heidän taitojaan ja tietoaan, jota minulla ei ole.

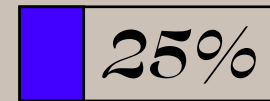
**3. Oletko missään kanssakäymisessä VJ:n kanssa soittamisen aikana?**



En ole.



Kyllä, olen.



Olen liian kiireinen soittaessani.

#### 4. Koetko synesthesiää esiintymisen aikana? Jos koet, niin minkälaista?

**DJ Pietari:** Joskus pystyn näkemään musiikin pienissä visuaaleissa elementeissä.

**Siquiche:** En.

---

#### 5. Kuinka tärkeiksi koet visuaalit klubi-tai konserttitapahtumissa?

**SHIWA BIWA:** Ne ovat tärkeitä, mutta ei ehdottomia. Joskus visuaalit voivat viedä musiikilta omaa ääntä, jos visuaalit ovat toteutettu väärin.

**DJ Pietari:** Mielestäni ne ovat pakolliset.

**Olli Koponen:** Usein ne tuovat erilaisen tunnelman juhliin ja kun ne ovat tehty hyvin, pidän niitä tärkeinä. Mutta visuaalit eivät ole ehdottomia juhlan luomiseksi. Pidän niitä kivana lisäyksenä antaakseen maustetta tapahtumaan.

**Siquiche:** Erittäin tärkeitä.

---

#### 6. Koetko että visuaalit ovat tapa antaa tapahtumalle omaa visuaalista ääntä?

**SHIWA BIWA:** Kyllä.

**DJ Pietari:** Kyllä.

**Olli Koponen:** Tottakai ne ovat yksi tapa juhlan visuaalisen äänen luomiseksi, lisänä muiden mahdollisten visuaalisten elementtien kanssa (julisteet, flyerit jne.)

**Siquiche:** Tottakai. Visuaalit ovat videoita, valoja, julisteita, mainontamateriaalia.

---

#### 7. Koetko, että visuaalit ovat usein aliarvostettuja?

**SHIWA BIWA:** Kyllä.

**DJ Pietari:** Kyllä.

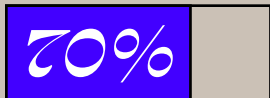
**Olli Koponen:** Ei usein, mutta joskus mietin huomaavatko ihmiset ruudut, jos ne ovat huonosti sijoitettu tilassa ja jos ihmiset tanssivat ruutujen edessä.

**Siquiche:** En ole paljoa puhunut aiheesta, mutta todennäköisesti kyllä. Ihmiset yleensä menevät musiikkitapahtumiin musiikin takia ja pääfokus on musiikissa. Minusta olisi hienoa nähdä, että visuaaleillekin annettaisiin enemmän arvoa ja tilaa.

# KLUBITTAJA-GALLUP

Ikä: 21-38-vuotiaita  
15-vastaajaa

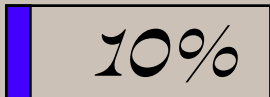
## 1. Koetko synesthesiaa esitysten aikana? Jos koet, niin minkälaista?



En koe.



Kyllä, koen.



En ole varma.

**Antti Asplund:** Koen musiikin hyvin visuaalisesti. Väreinä, tilana ja tunnelmina. Joskus jopa konkreettisina kohtauksina.

**Viena A:** Kyllä! Hyvin tilallisina enimmäkseen. Kokemukset ovat vahvasti sidoksissa tanssiessani luomiin muotoihin ja liikkeisiin.

## 2. Saako musiikin ja visuaalien yhdistelmä tuntemaan sinut tiettyjä tunteita?



Kyllä.

**Anonyymi:** Ehkä elokuvallisessa tai musiikkivideollisessa kontekstissa.

**Antti Asplund:** Visuaalit tekevät musiikista (ja setti/klubikonseptista) kokonaisen. Tällöin on enemmän mitä observoida ja tuntemukset voivat olla intensiivisempiä.

**Anonyymi:** Joo visuaalit vaikuttaa jos ne on vaik tosi nopeet ja vilkkuvat nii tulee olo et nyt mennään. Joskus kaikussa oli niit paris hilton&nicole richie clippejä joista tuli jostain syystä tosi yhteisöllinen fiilis. Silleen et kun puhu niistä visuaaleista tosi paljon ja tajus et kaikki samassa tilassa tuntee jokseenki samoja tunteita. Vaikee kysymys vähän. Mut visuaalisena ihmisenä nii joo kyl vaikuttaa olotilaan melkeen enemmän kun musiikki. Siihen miten tanssii niin vaikuttaa musiikki sit ehkä enemmän. Mut musiikista tulee voimakkaampi ku siihen laittaa visuaalista materiaalia mukaan. Musavideois kans heti tarina tulee esille visuaalisena.

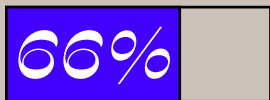
**Anonyymi:** Kyllä. Jos visuaalit ovat “hyvät” (sopivat estetiikkaani) ne tekevät musiikista “vielä paremman”. Jos visuaalit ovat “huonot”, asia voi vaikuttaa kokemukseeni musiikista. Kun musiikin ja visuaalien kombinaatio kohtaa, juhla kokemukseni on yleensä ollut aika hyvä.



**Viena A:** Ehdottomasti, immersiivisyys ja konstruoitu todellisuus voi iskeä todella syvälle. Ilmiö voi herättää hurmiollista nautinnon tai rakkauden tunnetta, sekä yhtenäisyyden tunnetta tai jopa surua ja tappiota. Jos kappale tai sekvenssi on tarpeeksi todellinen minun silmissäni, koen jonkinnäköistä pyhyttä, hetki joka on tavallaan tapahtunut ja tullut olemaan. Ja tämä on ehdoitta täydellistä. Se pyhyys voi syntyä pelkästään sävelmän ja värin (tai tilan tai minkä tahansa) yhdistelmästä.

---

### 3. Kuinka tärkeiksi koet visuaalit klubi-tai konserttitapahtumissa?



Visuaalit ovat tärkeitä.

**Anonyymi:** Mielestäni esimerkiksi valot, savu ja elementit, jotka ovat mahdollisesti enemmän tilallisesti konkreettisempia yleisen näkyvyyden kannalta ja fyysisen läsnäolon kannalta. Ne voivat olla hyvin tärkeitä ja tehokkaita. Mutta henkilökohtaisesti en tykkää isojen tv-ruutujen katsomisesta tai projisoinneista tapahtumissa.

**Leevi M:** En välitä jos tapahtumassa ei ole mitään visuaaleja. Mutta jos ne ovat tapahtumassa läsnä, olen tyytyväinen.

**Anonyymi:** Tärkeitä, etenkin pienemmissä tiloissa, joissa visuaalista tulee väistämättä näkyvimpiä klubiyleisölle. Isommissa tiloissa visuaalit parantavat tunnelmaa, mutta mahdollisesti jäävät piiloon yksittäisenä visuaalisena

teoksena ja visuaalit muuttuvat osaksi isompaa kokonaisuutta kaikkine efekteineen.

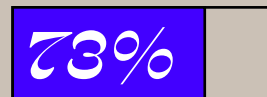
**Anonyymi:** Erittäin! Visuaalit auttavat muuttamaan tapahtumapaikan erilaiseksi tilaksi, musiikin mukaiseksi. Ja ne tekevät juhla-kokemuksesta paljon erikoisemman.

**Viena A:** Erittäin tärkeitä, vaikkakin huomaa että minulla on sekalaisia mielikuvia kun puhutaan visuaaleista, jotka esitetään tapahtumapaikan tietynlaisen asettelun puitteissa. Ne voivat olla joskus vähän esipakattuja mielestäni. Esimerkiksi: Sama projektori joka projisoi samoja looppeja aplikaatiosta, joka on koottu tasoista tai jotain semmoista. Ja tämä projektori on täysin ymmärrettävissä, tarkoitan miten muuten tekisit sen. Joskus vain tuntuu että visuaaleilla voisi olla toisenlainen kompositio tilassa. Ja ehkä “trippy hippy” ei ole minulle mieleisin genre. Kaikki riippuu esiintymisen aktista ja artistin itseilmaisusta.

**Jon Tienari:** Useimmiten en pahemmin huomioi visuaaleja, mutta ne ehdottomasti vaikuttavat tunnelmaan paljon. Mahtavat visuaalit, jotka toimivat musiikin kanssa, voivat tehdä illasta unohtumattoman.

---

### 4. Huomioitko visuaaleja tapahtumissa ja katsotko niitä? Vai ovatko visuaalit mielestäsi vain silmänruokaa?



Huomioin ja katson.



**Anonyymi:** Yleisesti vain silmänruokaa, mutta joissain tapauksissa visuaalit saavat huomioni ja merkitsevät minulle enemmän.

**Anonyymi:** Kyllä, huomioin niitä. Mutta taaskin, tilan koko vaikuttaa asiaan tai sillä on impaktia siihen, miten tarkkaan seuraan visuaaleja. Isommissa tiloissa harvoin huomioin yksittäisiä osia, enemmänkin siitä tulee isompi visuaalinen tai aistillinen kokemus.

**Jon Tienari:** Jos visuaalit ovat tylsät, useinmiten en huomioi niitä. Kuitenkin jos ne sisältävät jotakin osia, jotka ovat mielestäni kiinnostavia - kuten poikkeavan hyvää synkronointia musiikin tai jopa narratiivin kanssa - katson tällöin niitä ilman muuta tarkemmin

**Antti Heikka:** Kyllä, etenkin jos kyseessä on iso esitys ja esiintyjät ovat pidemmällä etäisyydellä, tällöin visuaaleilla on enemmän näkyvyyttä suurempien ruutujen ansiosta. Ne voivat olla siistejä ja tehostaa kokonaisuudessaan kokemusta.

---

## 5. Vaikuttavatko visuaalit jotenkuten sinun esityskokemukseesi?

**Anonyymi:** Henkilökohtaisesti, visuaalit eivät paranna kokemustani.

**Maija:** Kyllä, visuaalit tekevät ympäristöstä miellyttävämmän.

**Anonyymi:** Olen visuaalinen ihminen, joten visuaalit (interiööri, valaistus, tuoksut ja sosiaalinen ympäristö) ovat isossa roolissa kokemuksessani. Nautin ärsykkeistä, etenkin visuaalisista.

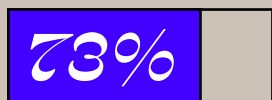
**Anonyymi:** Kyllä. Visuaalit voivat jopa vaikuttaa siihen, miten koen tietyn hetken. Etenkin kun visuaalit ovat figuratiivisia.

**Anonyymi:** Vahvat visut jää mieleen. Joskus vaik on ollu sillee et koko huone vihree ja jotku pyörivät metsä visut. Nii muistaa vuosienki päästä et olipa cool. Vähän sama et jos menis syömää. Voi kuvitella et jos musiikki on se ruoka nii sit visut on se kattaus. Nii kyl maistuu paremmalta jos on hienot kupot ja kivasti laitettu.

**Viena A:** Jos olen undergraound juhliissa ja filistelen musiikkia, visuaalit voivat ehdottomasti vaikuttaa positiivisesti flow tilaan. Visuaalit voivat myös häiritä sitä tilaa, esimerkiksi jos visuaalit ovat toteutettu köyhästi, vähän niin kuin vain esteettisyyden vuoksi. Visuaalit voivat tuoda minkälaisia vain tasoja, olen ollut läsnä DJ-esityksessä, jossa oli projisoitu Mario Cart-peli, jota tanssijat pystyivät pelaamaan kuunnelleessaan musiikkia. Tämä toi leikkisän, humoristisen näkökulman iltaan. Visuaalit voivat olla ratkaiseva tekijä esityksessä.

**Anonyymi:** Joskus on helpompaa muistaa konsertti tai klubi-ilta visuaalien ansiosta, joita tapahtumassa esitettiin (esimerkiksi Darkroom-tapahtuma Kuudes Linja-klubilla). Ehdottomasti visuaalit tekevät kokemuksesta jännittävän ja kiinnostavan.

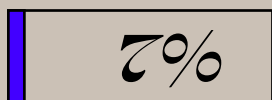
## 6. Tunnistatko VJ:n samalla tapaa kuin tunnistaisit DJ:n?



Tunnen joitain VJ:tä, mutta tunnen enemmän DJ:tä.

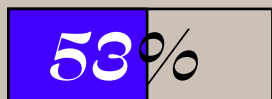


Tunnen vain DJ:tä.

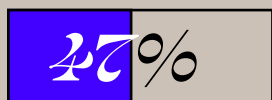


Tunnen VJ:tä yhtä paljon kuin DJ:tä.

## 7. Jos kiinnostut jonkun visuaaleista tapahtumassa, onko intentionasi ottaa selvää kuka on työn takana?



Kyllä.

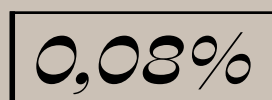


Ei.

## 8. Ovatko visuaalit mielestäsi aliarvostettuja?



Kyllä.



Yliarvostettuja.

**Tuuli-Kukka:** En osaa sanoa. Mielestäni ihmiset kyllä keskusteleivat ja kehuivat hyviä visuja, mutta musiikkiin kiinnitetään kyllä enemmän huomiota.

**Viena A:** Kun puhun omasta kokemuksesta tapahtuman järjestämisessä, visuaalien rooli tuli puheeksi vasta myöhemmin tapahtuman suunnittelussa, kuin taas esimerkiksi DJ:n rooli. Kuitenkin yksi meidän jäsenistä teki itsenäisiä videoinstallaatioita alusta lähtien. Kun keskustelussa tuli puheeksi budjetti, VJ:n hankkiminen oli harmillisesti yli meidän budjetin, kun suunnittelimme pääosin musiikkitapahtumaa. Kun budjetti kasvoi jossain vaiheessa, sittemmin pystyimme palkkaamaan VJ:tä.

Lopputyöni on animaatio, joka on tarkoituksena esittää moniaistillisena kokemuksena. Työ on yhteistyöprojekti muusikko Ilmari Turusen kanssa. Projekti on pitkäaikainen ja siitä on suunnitteilla toteuttaa noin 1,5-tunnin yhtenäinen kokonaisuus. Työn ideointi aloitettiin jo syksyllä 2018. Lopputyössäni yhdistellään Ilmari Turusen tuottamaa audiomateriaalia ja minun tuottamaa visuaalista materiaalia synkronoidussa kokonaisuudessa. Audio toteutetaan tilaäänenä 5.1 äänijärjestelmän avuin. Eli äänentoistolla joka luo illuusion, jossa ääni kiertää tilaa. 5.1 koodi kertoo siitä, montako kaiutinta on käytössä. Ensimmäinen numero vastaa käytössä olevien kanavien määrää ja jälkimmäinen numero puolestaan subwoofereiden määrää.

Äänentoistolaitteisto on järjestelty ympäri esitystilaa, mikä mahdollistaa äänen toistuvan “kiertävällä” illuusiolla. Visuaalinen puoli toteutetaan 360-asteisesti. Neljälle seinälle projisoidaan visuaalinen materiaali kiertävillä valkokankailla (Kuva 1). Tämä materiaali on suunniteltu liikkumaan synkronoidusti äänen kanssa. Työllä pyritään saavuttamaan kokonaisvaltainen kokemus, jossa audiovisuaalinen esitys luo kokijalle 360-asteisen, kokijaa ympäröivän kokemuksen.

Animaatiotyön ensimmäinen osa on toteutettu keväällä 2019, Koe: Koe-kurssilla. Toinen osa on animaation sivuaineessa 2020 kevään aikana toteutettu tuotanto, joka keskittyy käsittelemään sisällöllisesti syklistä ajankulun käsitettä. Audioteos noudattaa kvinttiympyrän mukaista kulkua ja visuaalisten teosten

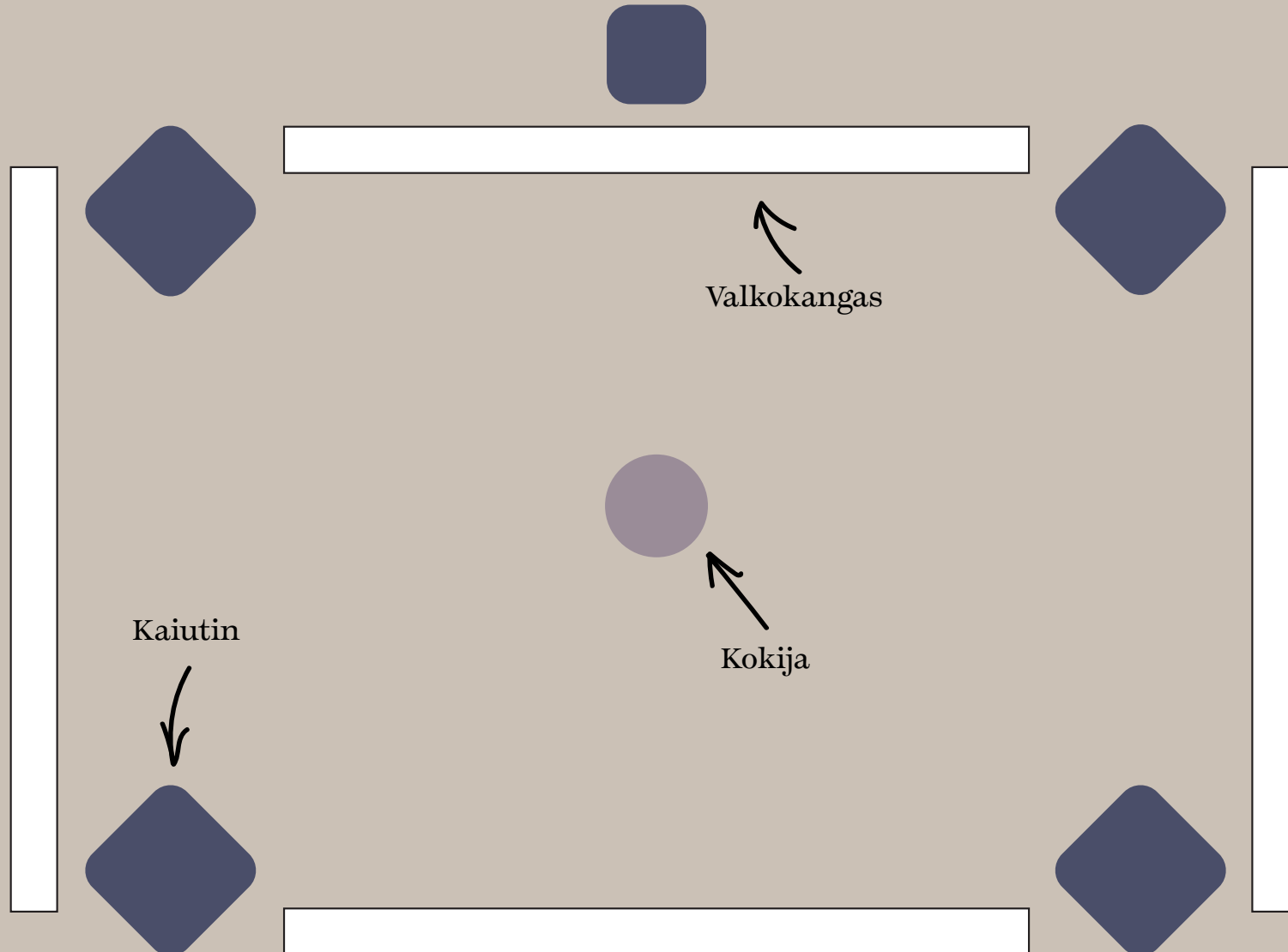
osat toimivat toistettavina kokonaisuuksina.

Produktiossa audiotekoksen ulosantitekniikkana käytetään samaa 5.1 äänijärjestelmää, kuten koko projektikokonaisuudessa. Audio teoksessa käytetään hyväksi panoroivaa äänen ulosantoa ja luodaan kokijalle illuusiokokemus äänen suunnan tulon suhteen.

Kokija kokee teoksen ollessaan keskellä tilaa (Kuva 1). Visuaalinen materiaali on kombinaatio eri tyyleillä ja tekniikoilla toteutettua kuvaa, joka on suuremmaksi osaksi animoitu. Visuaalien on ajateltu kiertävän tilaa niin, että animoitu kuva kirjaimellisesti kiertää tilaa, liike jatkuu ruudulta toiselle. Tämä tulee ottaa huomioon tuotannon digitaalisessa ja myös fyysisessä rakentamisessa. Etapeittain (Kuva 2): 1. Kuva luodaan ruutujen koon yhteisen summan kokoon, eli yhtenäisenä “liuskana”. 2. Kuva jaetaan ulosanto-ohjelmassa (esim. VDMX, Arena) itsenäisenä toimivien ruutujen kanavina, eli “liuska” paloittellaan ruutujen mukaisesti järjestykseen. 3. Projektorit yhdistetään tietokoneeseen ja ohjelmoidaan toimimaan itsenäisesti jaettujen kuvien mukaisesti. Tällöin saadaan kuvan liike kiertämään tilaa. Tämä itsenäisinä toimivien ruutujen idea ei kuitenkaan ehdi toteutua opinnäytetyön palautukseen mennessä. Esitys toteutetaan juhlatapahtumana, jolloin illan aikana esiintyy useampi artisti, DJ ja VJ. Kaikkien esitykset liittyvät toisiinsa, näin luomme yhtenäisen tunnelman. Tämä ei valitettavasti ehdi toteutua opinnäytetyön palauttamiseen mennessä.

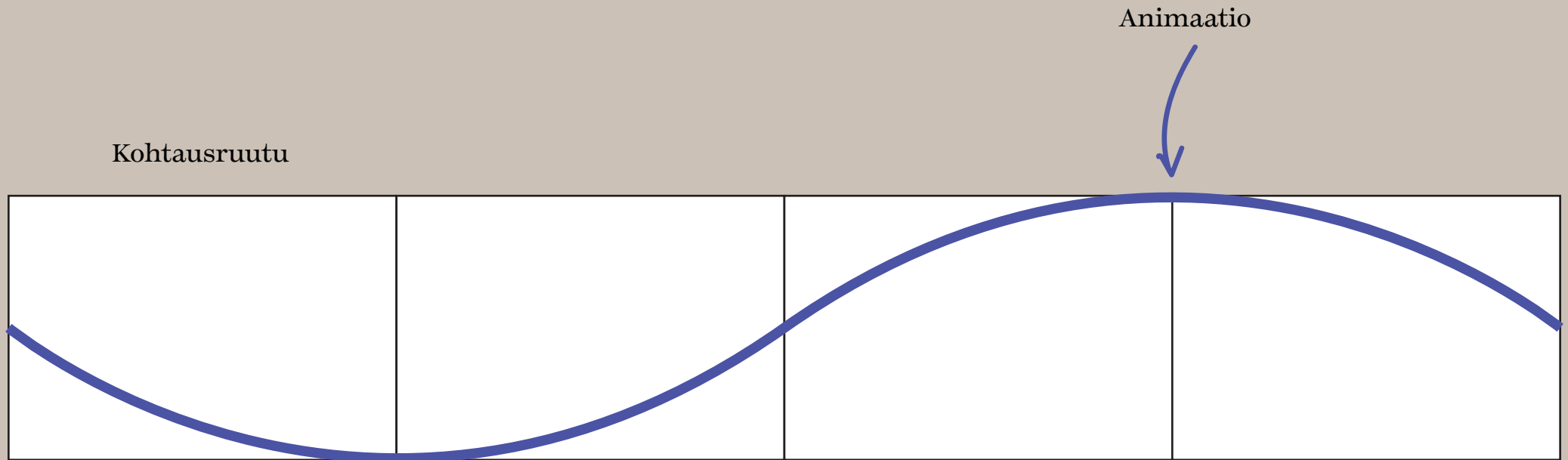
# *Projektin esitystapa*

KUVA 1



# *Itsenäisenä toimivien kuvien rakenne*

KUVA 2





## 4.2 SUUNNITTELU JA INSPIRAATIO

Projektin etenemisen aikana pidimme useita palavereja Ilmari Turusen kanssa ja kävimme ideoitamme läpi. Pyrimme antamaan mahdollisimman paljon palautetta toisillemme ja samalla saamaan molempien ääni kuuluviin kummankin työn suhteen, vaikka teemmekin itsenäisesti projektin omat osuutemme. Palaverien aikana käytyjen keskustelujen pohjalta päädyimme yhteiseen mielipiteeseen sekä visuaalisesta että audion tunnelmasta. Päätimme luoda sellaista sisällöllistä maailmaa, josta kokija yllättyisi. Tässä tulín päätökseen käyttää mystiikan ja hieman kauhun elementtejä animaatioissani. Myös Ilmari pyrkii musiikissaan leikittelemään tilaäänien mahdollistamalla panorointi-illuusiolla. Samalla äänimaisemien vaihtelulla siten, että kuulijalle tulee täysin yllätyksenä musiikilliset vaihdokset.

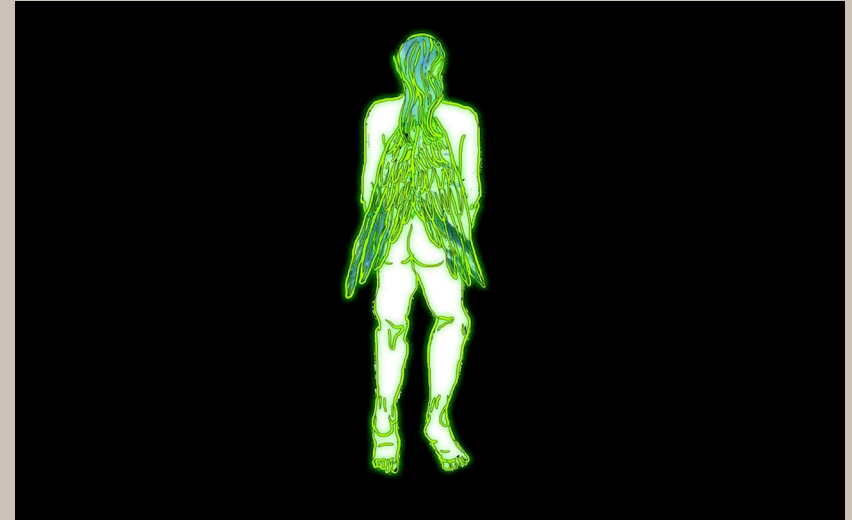
Suurimpana inspiraation lähteenä prosessissa toimi Ilmarin tuottama musiikki. Ajatuksena oli lähteä rakentamaan visuaalista materiaalia täysin synesteettisistä kokemuksista, joita Ilmarin audiomateriaali minulle loi. Kuuntelin audio materiaalia monta kertaa uudelleen ja uudelleen, samalla kuvittaen paperille mitä ikinä mieleni musiikin kuuntelun aikana tuotti. Ensimmäinen osa kappaleessa on pitkä jännitettä rakentava intro, joka laajenee kappaleen edetessä. Introa seuraa äkillinen tunnelman vaihdos, jolloin myös visuaalinen maailma muuttuu kontrastisesti. Hitaasti etenevän intron myötä päädyin luomaan hyvin staattisen liikeradan, jossa enkelimäinen hahmo leijuu määrittelemättömässä tyhjyydessä ja

on selin katsojaa päin. Teeman vaihtumisen jälkeen hahmo paljastuu pelottavaksi ja noitamaiseksi (Kuvat 1 ja 2). Koko ensimmäisen osan animaatio koostuu silmukoiduista kokonaisuuksista. Silmukoimisella tarkoitan leikkausvalintaa, jossa sama kohta toistetaan yhä uudelleen. Useimmiten silmukoitavaksi tarkoitettu kohta on rakennettu sillä lailla, että liikerata alkaa ja loppuu niin, että toistamalla kohta uudelleen luodaan illuusio loputtomasti jatkuvasta liikeradasta.

Toisen osan kappale on paljon vauhdikkaampi kuin ensimmäisen osan. Intro on hitaasti rakentuva, mutta sen aikana kehittyy läpi kappaleen toistuvia elementtejä. Animaatiossa on useita toistuvia kohtauksia, jotka vaihtuvat ripeästi musiikin rytmityksen myötä. Toisessa osassa on selkeämpi ja monipuolisempi narratiivi, vaikka sisältääkin paljon toistuvia kohtauksia. Loppuosa on kontrastinen tunnelman vaihdossa, jolloin sekä kappale että animaatio muuttuu staattiseksi ja koostuu täysin silmukoidusta elementistä. Toisessa osassa seikkailee samankaltainen hahmo, kuin ensimmäisessä osassa, vierellään lentävä varis. Hahmo ja varis kävelevät loputtomien avonaisten ovien läpi (toisen osan kappaleessa toistuvat lyriikat “behind every door”). Hahmo jatkaa etenemistä lineaarisesti eteenpäin ja vaihtaa matkan varrella olomuotoaan. Kappaleen puhjettua puolella välissä, hahmo alkaa tanssimaan. Loppua kohden aikaisemmat elementit sekoittuvat silmukoidusti toistuen uudelleen. Lopussa kappale vaihtuu täysin ja kuvassa pyörii pääkallo

akselinsa ympäri. Yksityiskohtaisesta käsikirjoituksesta ja synesteettisestä ideoimisesta kerron seuraavassa 5.3. Käsikirjoitus-kappaleessa.

Haen kaikkiin projektin animaatioihin yhtenäisyyttä samojen tekstuurien ja värien käytöllä. Muuten animaatiot vaihtelevat toteutustekniikaltaan ja jokseenkin hahmosuunnittelultaan, sillä musiikin tunnelma tulee vaihtelevaan paljon. Suurempana inspiraation lähteenä animaation tuottamiseen toimii itse musiikki. Värimaailmassa käytän paljon päävärejä ja neonvärisiä aksentteja, pidän taustavärit mahdollisimman selkeinä. Tekstuureina käytän Photoshopissa värikäsiteltyjä skannauksia maaliroiskeista paperilla ja lähikuvia eri orgaanisista aihioista, esimerkiksi. hiuksista ja ihosta. Värien ja tekstuurien valinta perustuu myös synesteettiseen näkemykseen Ilmarin musiikista.



Kuva 1. Otos *Which Way is Forward*-videosta



Kuva 2. Otos *Which Way is Forward*-videosta

## 4.3 KÄSIKIRJOITUS

Kaikissa neljännen luvun alaluvuissa käytän työn prosessin kuvauksena esimerkkinä produktiivisen toista osaa, joka on toteutettu animaation sivuaineen aikana. Molempien osien toteutusprosessit ovat hyvin samankaltaiset ja siksi haluaisin välttää samankaltaisten prosessin vaiheiden toistoa. Heti ensimmäisen palaverin jälkeen Ilmari Turusen kanssa, aloitin käsikirjoittamaan produktion juonta. Tämä tapahtui marraskuussa 2019. Kuuntelin Ilmarin tuottaman kappaleen useaan otteeseen ja lähdin luomaan vapaata ajatuskarttaa animaatiosta (Kuva 1). Idean konkretisoiduttua merkitsin kappaleen rytmityksen mukaiset sisällölliset vaihdokset aikamerkintänä (Kuva 2). Käsikirjoitus perustuu osittain ensimmäisen osan sisältöön, siinä on läsnä samankaltainen hahmo ja sama tunnelma. Suurimmaksi osaksi ideointi perustuu mielle yhtymiin ja synesteettisiin kokemuksiin, jotka tulevat Ilmarin kappaleesta. Toisin sanoen idea käsikirjoituksen takana on hyvinkin subjektiivinen näkemys kyseisestä kappaleesta. Tematiikka on mystinen ja läsnä on aikakierteeseen jumittumista. Koko liikerata jokaisessa kohtauksessa on silmukoitu toistuvaksi kappaleen rytmin mukaisesti.



# *Alustava käsikirjoitus*

- |    |  |     |   |
|----|--|-----|---|
| 1. | Lintu kääntelelee päätään.   | 8.  | Ympärillä leijailee koriste-elementtejä (hampaat, ketjut).            |
| 2. | Lintu näkee oven.  | 9.  | Hahmo heittää kädet ilmaan ja tanssii.                                |
| 3. | Ovi avautuu.   | 10. | Elementtien toistoa.  |
| 4. | Oven takana on toinen ovi, joka avautuu ja sen takana on taas toinen ovi (loop). | 11. | Kädet 360-lähikuva.   |
| 5. | Enkeli/keiju hahmo kävelee ja lintu lentää hahmon vierellä seuraten hahmoa.      | 12. | Elementtien toistoa.  |
| 6. | Hahmo kävelee ovien läpi.  | 13. | Ovet, viimeisen oven takana on pääkällo joka pyörii akselinsa ympäri. |
| 7. | Hahmon olemus vaihtuu: hahmo sulaa, luuranko, lihas, hymyilevä, vihainen.        | 14. | Tekstuureja   |

# *Aikataulutettu käsikirjoitus*

1. (0:00 - 0:31) Lintu kääntelee päätään.
2. (0:32 - 1:18) Lintu vapautuu kokonaiseksi jatkuvaksi iikkeeksi.
3. (1:19 - 2:50) Hahmo kävelee ovien läpi. Lintu loop. Koristeita.
4. (2:51 - 3:54) Hahmo heittää kädet ilmaan ja tanssii. Ovet. Lintu. Hampaat. Ketju. Kaikki toistuu nopeassa temmossa peräkkäin.
5. (3:55 - 4:56) Kädet 360. Muita elementtejä rytmin mukaisesti.
6. (4:57 - 7:47) Kohtausten toistoa. Tekstuureja. Lopuksi viimeinen ovi avautuu, jonka takana pääkallo.
7. (7:48 - 9:53) Droppi. Välkkyviä tekstuureja. Akselinsa ympäri pyörivä pääkallo. Hampaat auki/kiinni.

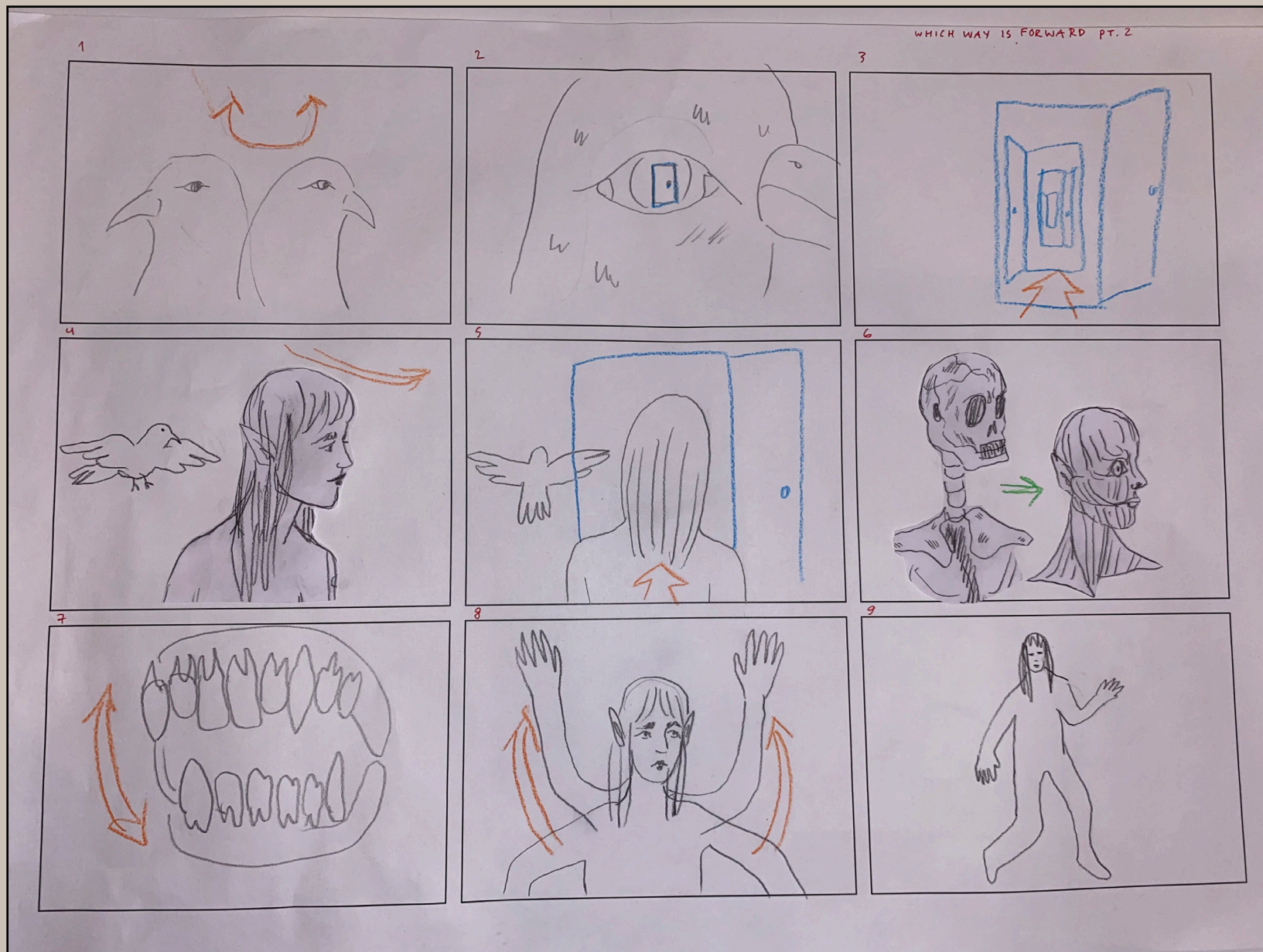


## 4.4. STORYBOARD JA ANIMATIC



Käsikirjoituksen jälkeen ryhdyin toteuttamaan kuvitettua käsikirjoitusta (storyboard) (Kuvat 1 ja 2). Kuvituksenkin suhteen toimin suurimmaksi osaksi synestesiana ja miellelyhtymiin pohjautuen. Tein päätöksiä kuvituksen suhteen kirjaimellisesti silmät kiinni kuunnellen Ilmari Turusen kappaletta. Ja sitten piirtämällä kuvakäsikirjoitusta sen pohjalta, mitä kappaletta kuunnellessa minulla tuli mieleen. Pyrin ylläpitämään samankaltaista visuaalista maailmaa kuin ensimmäisessä osassa. Kun olin piirtänyt storyboardin puhtaaksi, piirsin Photoshopissa kuvat uudelleen (Kuva 3) ja lisäkuvilla animaticia varten. Sivuaineen opettajan palautteen pohjalta vaihdoin kahdeksannen ja kymmenennen kohtauksen paikkoja keskenään juonen jännityksen ylläpitämiseksi. Käsiteltyäni kaikki piirretyt kuvat Photoshopissa, siirsin kuvat Premiieren ja loin videot jokaisesta kohtauksesta ohjelmassa laittamalla kuvia toistensa perään. Tämän työskentelyn jälkeen aloitin animaticin tekemisen yhdistelemällä kohtausten videoita käsikirjoituksen ja kappaleen rytmin mukaisesti. Animatic on raakaleikattu versio tulevasta animaatiosta, jossa on käytetty kohtauskuvia storyboardista, useimmiten yksinkertaisesti animoituna. Animaticin tarkoitus on antaa animaation tekijälle kuva siitä, minkälainen animaatiosta on tulossa ja merkitä kunkin kohtausten kesto.



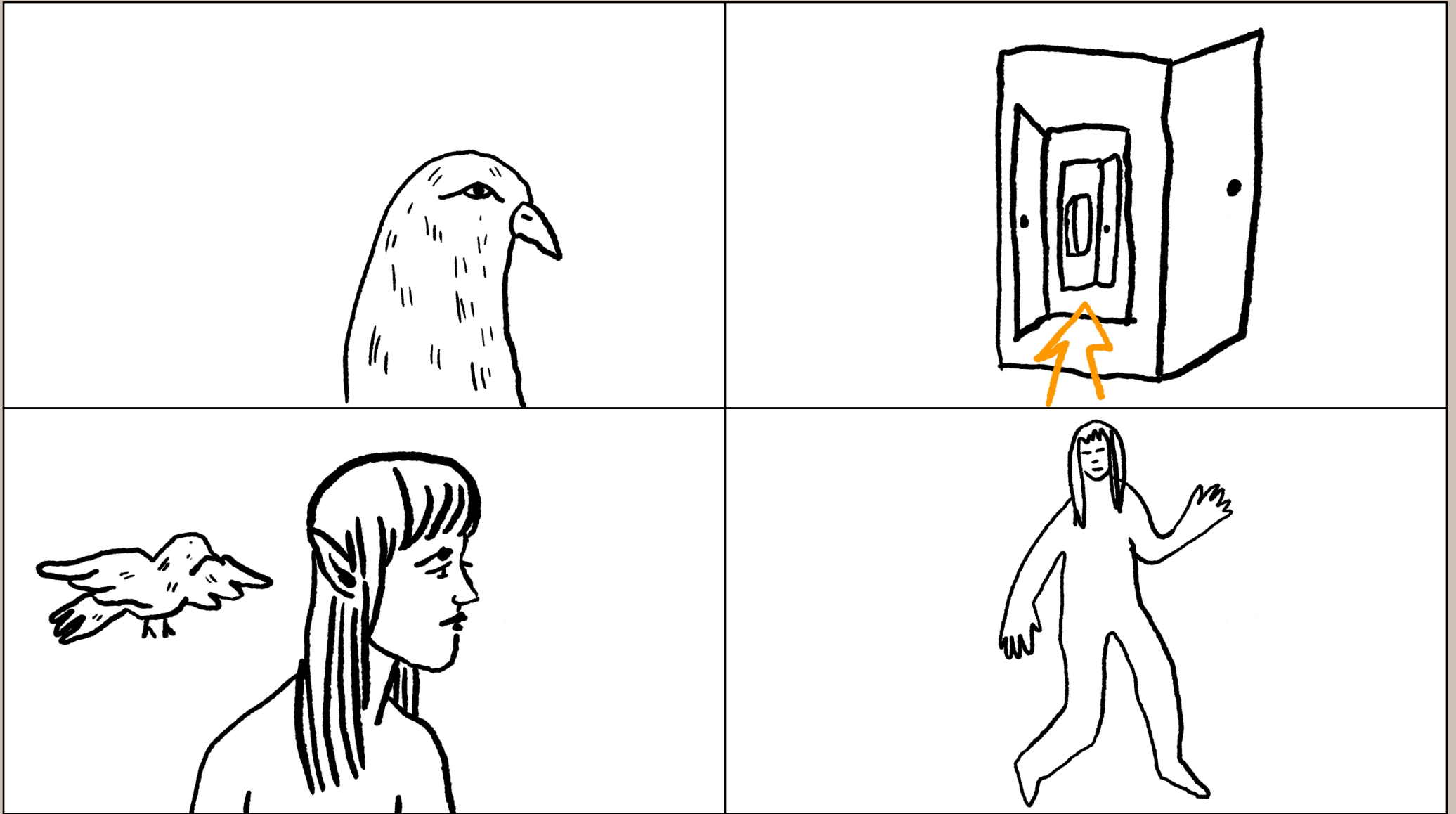


Kuva 1. Kuvakäsikirjoitus sivu 1





Kuva 2. Kuvakäsikirjoitus sivu 2

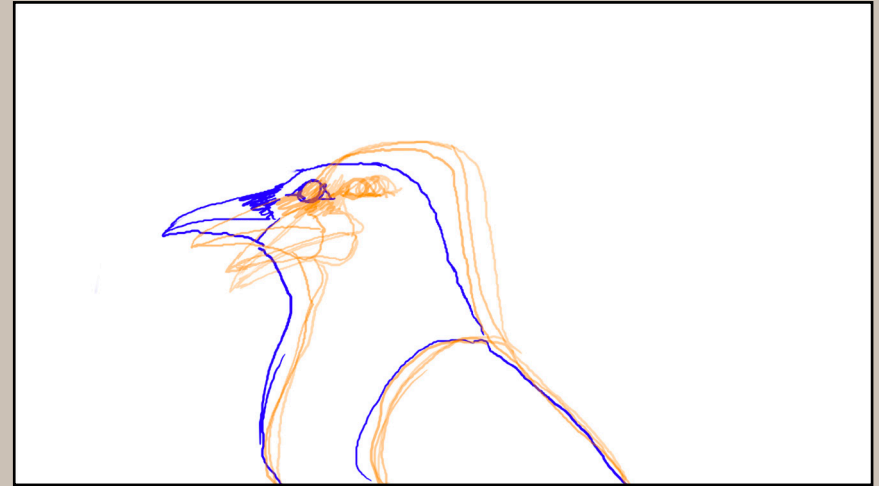


Kuva 3. Otoksia animaticista

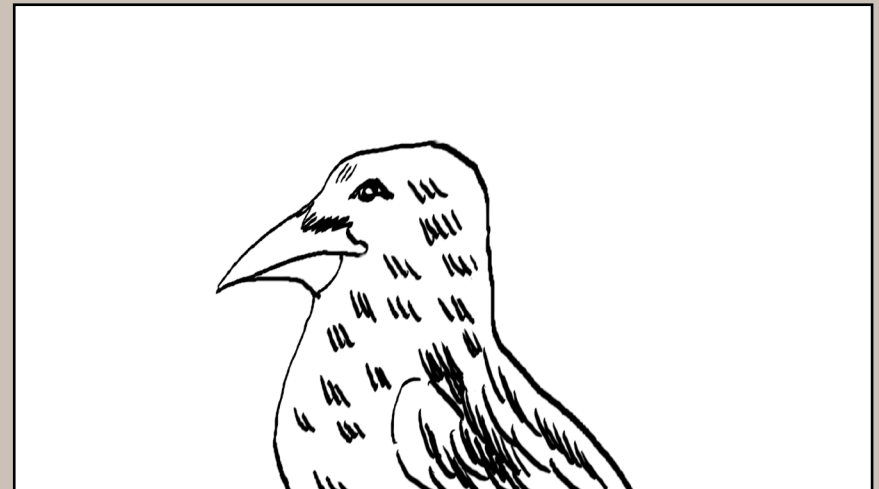
## 4.5 TOTEUTUSTAPA

Koronaepidemian takia koulu jouduttiin sulkemaan ja siksi työskentelyni animoinnin suhteen keskeytyi. Minulla ei ole mahdollisuutta käyttää työskentelyyn käyttämäni TVPaint-ohjelmaa kotonani, joten tässä luvussa kerron toteutusprosessista siihen asti, mitä animaatiota on tähän asti saatu aikaan. Käytin animaation ääriiviujen toteuttamiseen TVPaint-ohjelmaa. Toteutin animoinnin kronologisessa järjestyksessä kohtauksittain. Efektointiin käytin After Effects-ohjelmaa. Ääriiviujen animointi, eli itse sisällön rungon toteuttaminen alkoi helmikuussa 2020. Loin animointia varten kustomoidun siveltimen TVPaint-ohjelmassa, jota käyttäisin animaation kaikkiin piirrettyihin kohtauksiin.

Ensimmäisessä kohtauksessa lintuhahmo (varis) kääntää päätään puolelta toiselle, aloittaen vasemmasta profilista jatkaen etukautta oikeaan profiliin. Variksen animoimisen aloittaminen oli hankalaa, sillä en tunne lainkaan lintujen anatomiaa. Sain kuitenkin paljon apua sivuaineen opettajalta ja referenssiksi katsoin videomateriaalia variksista. Käytin myös apunani 3D-mallia variksesta, jota pystyin tarkastelemaan virtuaalisesti akselin ympäri. Aloitin piirtämällä pääkuvien luonnokset, jonka jälkeen täytin välikuvien luonnokset (Kuva 1). Ensimmäisistä yrityksistä sain opettajalta palautetta, jonka jälkeen ryhdyin korjaamaan liikerataan muutoksia. Opettajan mukaan variksen liikehdintä oli liian sulavaa ja ei niinkään nykivää, mikä on linnuille ominaista. Muutamien yritysten jälkeen pääsin lähelle toivottua lopputulosta. Kun liikerata valmistui siirryin animaation puhtaaksi piirtämiseen, joka oli paljon helpompi prosessi. Lisäsin varikselle tekstuuria ja selkeät ääriviivat (Kuva 2).



Kuva 1. Otos ensimmäisen kohtauksen luonnoksesta



Kuva 2. Otos ensimmäisen kohtauksen puhtaaksi piirretystä versiosta



Ensimmäisen kohtauksen valmiiksi saatuaani ryhdyin animoimaan seuraavaa kohtausta, jossa sama lintuhahmo lähtee lentoon ja lentää ulos kuvasta. Hankaluudet liikeradan animoimiseen olivat samanlaiset kuin ensimmäisen kohtauksen alussa. Ryhdyin tarkastelemaan variksen lentoa ja lentoon lähtemistä käyttäen apunani videoreferenssiä ja 3D-mallia lentävästä variksesta. Aloitin pääkuvien luonnostelusta jatkaen sitten välikuvien luonnostelulla (Kuva 3). Sain palautetta opettajalta ja korjasin liikerataa paulautteen mukaisesti. Ongelmana oli liian sulava liike, joka ei ole linnuille ominaista. Korjattua liikeradan tavoitteleman lopputuloksen mukaisesti aloitin piirtämään ääriviivoja ja tekstuureja puhtaaksi (Kuva 4).



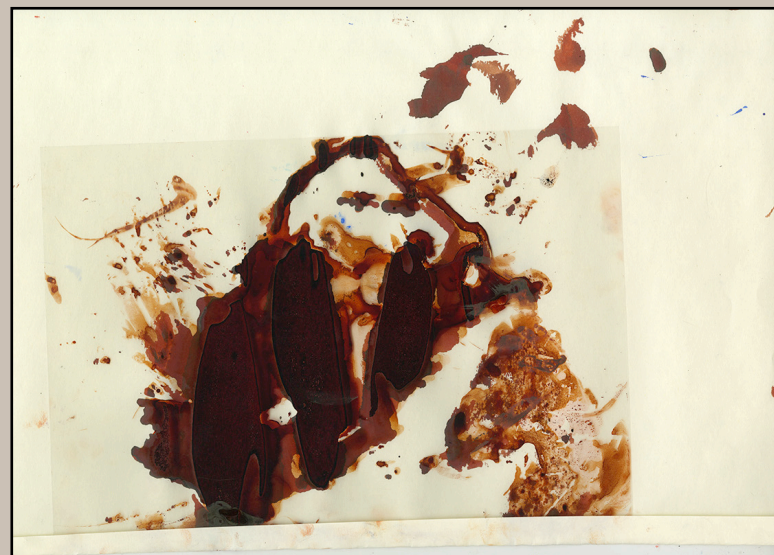
Kuva 3. Otos toisen kohtauksen luonnoksesta



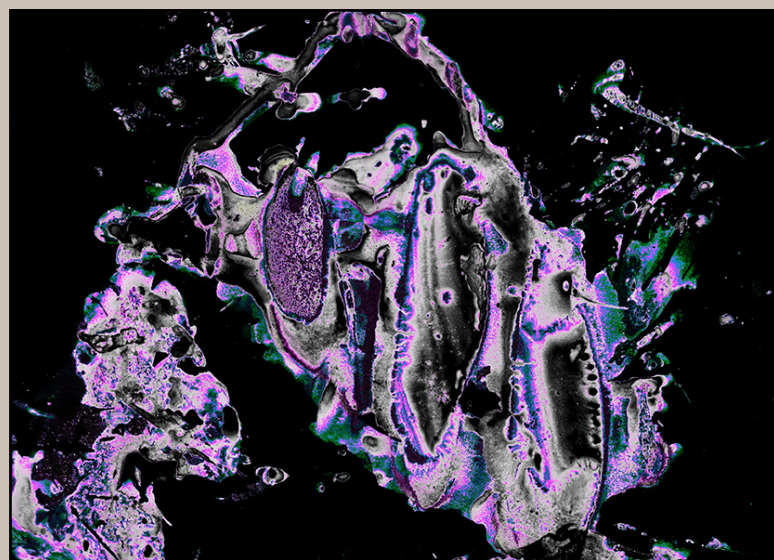
Kuva 4. Otos toisen kohtauksen puhtaaksi piirretystä versiosta

Kolmannessa kohtauksessa lintuhahmo on paikoillaan ja kamera lähestyy variksen silmää, josta heijastuu oven kuva. Tämän kohtauksen toteuttaminen oli helppoa, sillä hahmo on paikoillaan ja efektoin kameran liikkeen suurentamalla stillinä piirrettyä kuvaa variksesta. Ehdin toteuttamaan vain nämä kolme piirrosanimaation kohtausta, jonka jälkeen siirryin suoraan liikkuvien tekstuurien luomiseen. Käytin tähän Adoben After Effects-ohjelmaa ja tutkin opetusvideoiden avulla miten tietyt efektoinnit toteutetaan. Valitsin muokattavaksi kuvaksi skannatun kuvan vesiväriroiskeista paperilla (Kuva 5). Tämän kuvan olin sittemmin värikäsitellyt Photoshop-ohjelmassa niin, että kuvaan syntyi täysin uusia ja dynaamisuutta luovia värejä (Kuva 6).

Katsomieni opetusvideoiden ansiosta otin merkille muutamia efektitoimintoja joita päätin käyttää tämän kuvan animoimiseen. Tavoitteena oli luoda vääristelty, signaali häiriöinen animaatio. Pääosin vain leikin efektien kanssa ja katsoin mikä näyttää miellyttävältä. Samalla koitin hahmotella, mitkä efektoinnit sopivat Ilmarin musiikin kanssa yhteen. Käytin kaiken pohjana Displacement Map-efektiä, joka animoidun liikkeen kanssa luo alkuperäisestä kuvasta kopion ja irtautuu alkuasemastaan. Sen jälkeen käytin Glow-efektiä, joka nimensä mukaisesti luo kuvaan hohtoa. Glow-efektin sisällä muokkasin myös kuvan tarkkuutta siten, että kuvaan tuli kohina efekti. Lopputuloksena tekstuurista syntyi glitch-art tyyppinen abstrakti animaatio (Kuva 7).

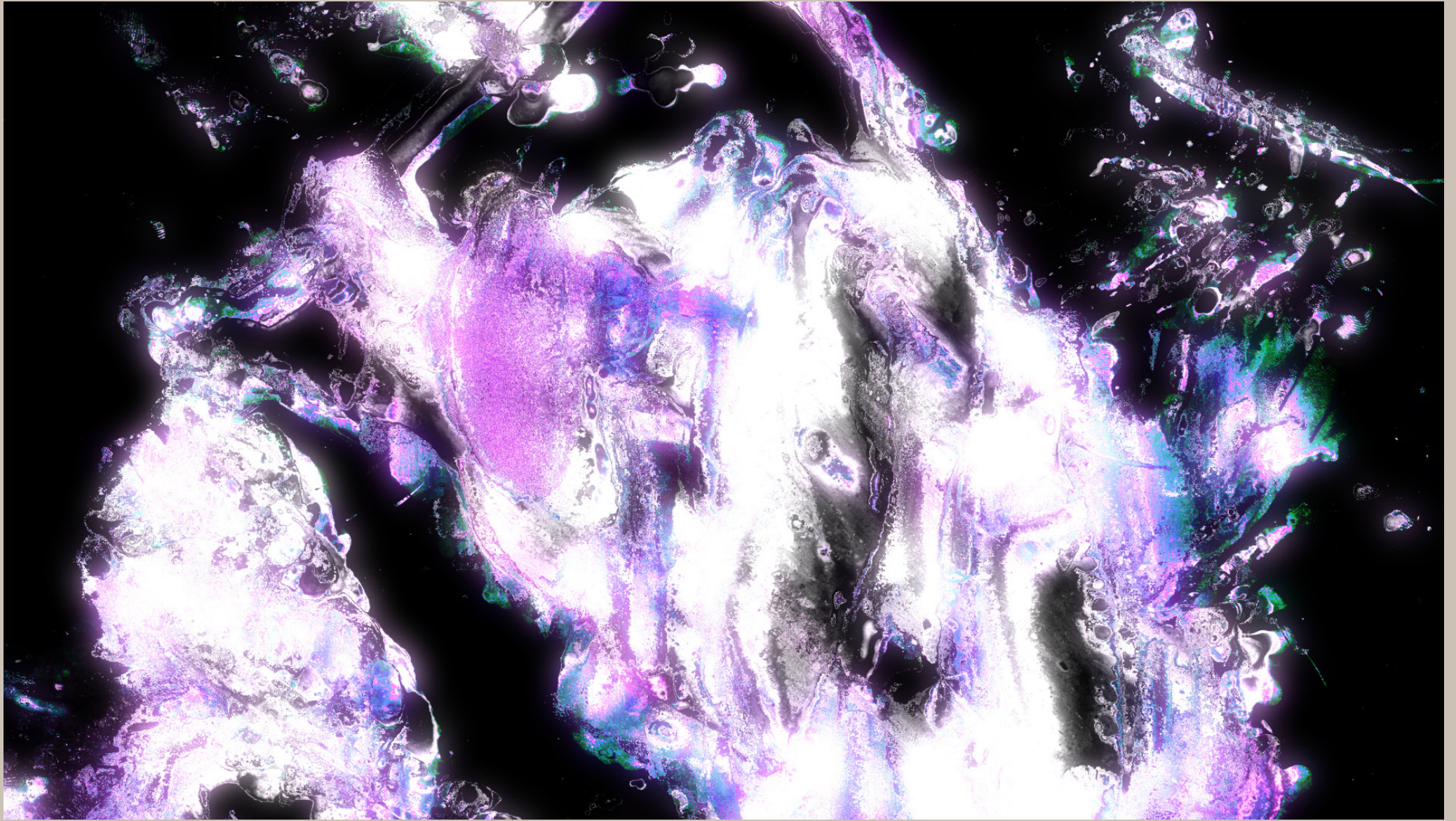


Kuva 5. Alkuperäinen versio tekstuurikuvasta



Kuva 6. Värikäsitelty versio tekstuurikuvasta





Kuva 7. Otoks efektidest tekstuurianimaatiost



## 4.6 SYNESTESIA TYÖKALUNA

Ensimmäisen kerran kuullessani Ilmarin kappaleen, minulle syntyi vahvoja visuaalisia kuvia. Kuvavirtaus oli erittäin kiivas ja en aluksi hahmottanut jokaista elementtiä mitä mielessäni näin. Muutaman kuuntelukerran jälkeen hahmot ja liikeradat, sekä värit, muodot ja tekstuurit alkoivat erottua. Kuvitin aina uusia elementtejä paperille heti kun ne syntyivät mielessäni. Kahdeksi selkeiksi hahmoksi muotoutuivat lintuhahmo, joka myöhemmin muutti muotoaan varikseksi ja keiju-/enkelimäinen hahmo, joka seikkailee määrittelemättömässä avaruudellisessa tilassa.

Kun sain hahmoteltua fyysisesti paperille jokaisen elementin, joka minua resonoi, ryhdyin hahmottamaan jäsenneltyä tarinan kulkua. Miten jokainen elementti tulisi esiteltäväksi ja mikä niiden funktio on. Kun tämä etappi konkretisoitui, ryhdyin kehittämään jokaista kohtausta erillään. Kuuntelin minkälainen liikerata ja muotokieli kappaleella on ja miten rytmillisesti se voisi sopia eri kohtausten liikeratojen ja muotojen, sekä värien kanssa. Ensimmäisessä kohtauksessa, jossa lintuhahmo kääntelee päätään puolelta toiselle on selkeä jännityksen rakentamisen prosessi. Kuulija ei vielä tiedä, mihin suuntaan kappale kasvaa ja minkälainen käännekohta siinä saattaa tulla. Intro on jopa hieman monotoninen ja siinä toistuu samat sävelmät yhä uudelleen. Mielessäni näin intron tahtiin toimivan liikkeen, joka toimii saman tunnelman mukaisesti. Lintu, joka toistaa samaa liikettä ja ei vielä sano mitään seuraavasta toimenpiteistään.

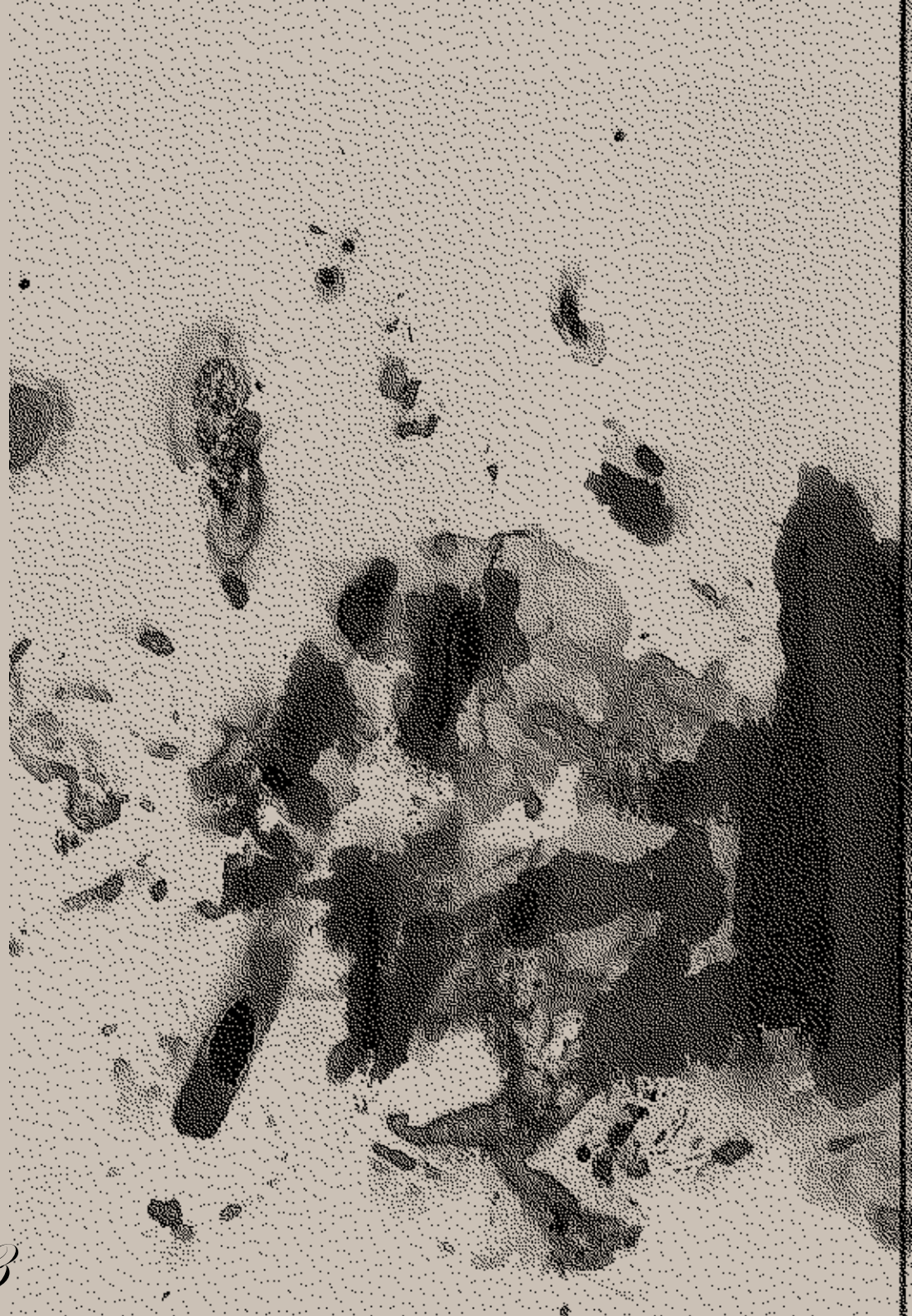
Seuraavassa kohtauksessa lintu lähtee lentoon.

Samanaikaisesti musiikissa tapahtuu seuraava askel. Monotonisuus päättyy ja esiin astuu melodisia sävelmiä, jotka toistuvat kuitenkin vielä kehää myöten, toistaen samaa liikerataa uudelleen. Linnun lentoon lähtö kuvastaa sitä, ettei kappaleen kulku jää astelemaan paikoillaan ja sillä on oma tahto tai pikemminkin temperamentti. Tämän kohtauksen jälkeen kolmannessa kohtauksessa on still-kuva lintuhahmosta, jonka avonaista silmää kamera lähestyy. Silmässä näkyy heijastus ovesta, joka toimii siirtymäkohtana seuraavaan kohtaukseen. Kappaleessa avautuu uusi taso ja uusia elementtejä tulee näkyviin. Kappale muuttuu yhä melodisemmaksi ja jopa mystiseksi. Kohtauksessa on myös kryptinen tunnelma, sillä katsojalle kerrotaan että tässä tarinassa esitellään muutakin, kuin kyseistä lintuhahmoa.

Tekstuurianimaatiossa näkyy tulkintani väreistä ja muodoista, joita minulle tulee mieleen Ilmarin kappaleesta. Musiikki näyttäytyy avaruutena, jossa on tumma ympäristö ja sen sisällä värikkäitä räjähdysmäisiä objekteja. Varsinkin neon liila, tähtiharmaa ja sininen, sekä valkoinen hohto on vahvasti läsnä. Näiden värien yhdistelmä on muotoutunut öljyksi veden seassa. Yhdistelmä jakautuu moneen suuntaan ja jatkaa jakautumistaan loputtomiin. Musiikissa pysyy sama melodinen teema läpi koko kappaleen, lukuun ottamatta lopussa tapahtuvaa dramaattista vaihdosta. Samoin tämä tekstuurianimaation liikerata on jatkuvasti jonnekin suuntaan etenevää ilman mitään päämäärää.

Kaikki muut animaation kohtaukset on rakennettu

samalla periaatteella. Tämä on toki subjektiivinen tulkinta Ilmari Turusen kappaleesta. Se voi olla hyvin yksilökohtaista, miten kukin katsoja tulkitsee työni. Jatkaakseni tätä tutkimusta, minulla on määränä kerätä työn nähneeltä hänen kokemus ja tulkinta kokemuksesta. Tämä tapahtuisi niin, että valmis projekti, joka sisältää noin tunnin verran materiaalia, esitetään tilassa joka tukee meidän työtämme ja jossa katsojat voivat aistia esityksemme. Esityksen jälkeen jaetaan kysely tapahtuman mediakanavalla. Kyselyyn voivat vastata kaikki tapahtumaan osallistuneet.





Tässä luvussa tulen kertomaan kuinka löysin vastaukset tutkimuskysymykseeni ja mitä löysin vastaukseksi. Kuten jo Tutkimuskysymys-luvussa mainitsin, kiinnostukseni tutkimani aihetta kohtaan lähti omien henkilökohtaisten kokemusten kautta. Moni vastaus tutkimukseeni aukesi juurikin reflektoiden omia kokemuksia VJ:nä toimiessani ja ymmärryksestä, miten klubi- ja konserttitapahtumat VJ:n näkökulmasta toimivat. Kävin myös suullisia keskusteluja jo ennen opinnäytteeni tekemistä muiden VJ tuttavieni kanssa, joilta sain vertaistukea erinäisiin ongelmiin, joita VJ voi kohdata. Päälähteenä tutkimukseni tekoon on omat kokemukset. Muina lähteinä on ollut käytössä kirjallisuus ja kyselyhaastattelu. Aluksi suunnitellessani opinnäytetyötäni epäröin tulenko löytämään tarpeeksi kirjallista tietoa aiheesta, sillä samankaltaisia tutkimuksia ei ole juurikaan tehty. Kirjallisuutta kuitenkin löytyi sopivasti.

Vastauksina tutkimuskysymykseeni löysin seuraavanlaisia vastauksia. Tuottaessa visuaaleja VJ:n näkökulmasta VJ:n on otettava huomioon tapahtumassa käytössä oleva tekniikka ja oman käytössä olevan tekniikan yhteensopivuus. VJ:n pitää miettiä visuaaleja tuottaessaan tulevan tapahtuman teemaa ja sisällöllisesti asetettuja kriteerejä, sekä yleisesti oman materiaalin yhteensopivuutta tapahtuman muiden elementtejen (esim. musiikki) kanssa. Visuaalien materiaalin sisällön suhteen VJ:n on suotavaa noudattaa poliittista ja moraalista korrektuutta. VJ:n on myös ymmärrettävä omaa rooliaan toimiessa VJ:nä.

Visuaaleilla on suuri vaikutus kokijan kokemukseen esityksestä. Visuaalit voivat vaikuttaa kokijaan emotionaalisella tasolla ja kokijan tulkintaan esityksestä. Visuaalit antavat oman visuaalisen äänen klubi- tai konserttitapahtumalle. Niillä voi viestittää kokijalle tapahtuman kontekstista ja ne vaikuttavat suuresti tapahtuman tunnelmaan. Visuaalit voivat myös korostaa tapahtuman tematiikkaa tai olla haitaksi, jos visuaalit ovat ristiriidassa muiden elementtien kanssa. VJ:llä on vastuu näiden edellä mainittujen aspektien luomisesta ja ylläpitämisestä.

Kyselyn tulosten mukaan monien mielestä visuaalit ovat usein aliarvostettuja, vaikka useat vastasivat huomioivansa visuaaleja tapahtumissa. Vastanneiden mukaan moni tunnistaa enemmän DJ:tä kuin VJ:tä, tarkoittaen sitä, että VJ:t saavat edelleen vähemmän huomiota kuin DJ:t. Moni vastasi visuaalien vaikuttavan niiden tunnetilaan, mutta ei hirveän moni vastannut kokevansa synesteettisiä kokemuksia visuaalien ja musiikin yhteydessä. Ne jotka kokevat synesthesiaa, vastasivat kokevansa enimmäkseen kormestesiaa.

Tiedon hankinta ei ollut yksinkertaista, mutta oman luovan asennoitumisen ansiosta informaatiota aiheesta löytyi yllättävän hyvin. Ymmärsin, että kirjallisuus, joka ei suoranaisesti liity aiheeseen, voi pitää sisällään tärkeää tietoa joka on sovellettavissa tutkimukseen. Esimerkkinä Michael Chionin vuonna 1994 kirjoitettu teos *Audio Vision*, joka käsittelee elokuvataiteen näkökulmasta kuvan ja äänen suhdetta. Vaikka Chionin kirja käsittelee pääosin

ääntä ja elokuvaa, tekstistä löytyi paljon teoriatietoa, jota pystyin tutkimuksessani hyödyntämään.

Tiedonhankintaan sovellettujen menetelmieni myötä löysin tutkimuksia, jotka ovat pienen tahon tuottamia ja sikäli niistä välittyy henkilökohtaisuus tekijän tutkittavan aiheen suhteen. Tämä toi minulle paljon vertaistukea omaan tekemiseeni. Näistä tutkimuksista löytyi oivaltavia ratkaisuja ongelmiin ja paljon kiinnostavia pohdintoja, sekä ideoita tutkimuksen kehitykselle. Esimerkiksi Dekkerin tutkimus Synaesthetic Performance in the Club Scene (2003), sekä Carvalhon ja Lundin tutkimus The Audiovisual Breakthrough (2015) ovat tutkimuksia, joissa kirjoittajat pohtivat paljon samoja ongelmia mitä itsekin tutkin.

Käytin tiedon keräämiseen myös kolmea kyselyä, jotka jaoin VJ:lle, DJ:lle ja klubittajille vastattavaksi. VJ:lle tarkoitetussa kyselyssä keräsin tietoa, minkälaiseksi VJ kokee oman asemansa ja miten hänen mielestään yleisö näkee VJ:n työn? Ovatko visuaalit klubeilla ja konserteissa aliarvostettuja? Miten vastaaja tuottaa materiaaliaan ja miten hän esittää sitä? Kysyin myös synesteettisistä kokemuksista keikkojen aikoina. DJ:lle tarkoitettu kysely koostui suurimmaksi osaksi samoista kysymyksistä kuin VJ-kysely, mutta vain DJ:n näkökulmasta. Kysyin myös miten vastaaja työskentelee yhdessä VJ:n kanssa. Klubittajille tarkoitetussa kyselyssä kysyin yleisesti mitä mieltä vastaaja on visuaaleista klubi- ja konserttitapahtumissa. Kokeeko vastaaja synesteettisiä kokemuksia ja millä tavoin visuaalit vaikuttavat kokijaan.

Kysyin myös onko vastaaja kiinnostunut VJ:stä ja visuaaleista, sekä ovatko visuaalit vastaajan mielestä aliarvostettuja.

Päätutkimuskysymyksenäni opinnäytetyössäni on kysymys siitä, miten visuaaleja tuotetaan VJ:n näkökulmasta. Ja miten visuaalit ja musiikki vaikuttavat kokijan elämykseen. Mutta tutkin opinnäytetyössäni myös VJ:n asemaa nykyisin ja läpi historian. Samalla tutkin, miten visuaaleja käytetään klubi- ja konserttitapahtumissa. Teoreettisesti syvennyin tutkimaan synestesiasia ja erityisesti kromestesiasia ja minkälainen korrelaatio ilmiöllä on visuaalien suhteen.

Opinnäytetyön työprosessi oli täynnä oivalluksia ja uuden oppimista, sekä haasteiden päihittämistä. Tämä kokemus kehitti minun tiedonhankinta- ja informaatiolukutaitoa. Työn myötä minulle kehittyi täysin uudenlaisia näkökulmia eri aiheiden suhteen ja onnistuin myös rikkomaan joitakin omia ennakkoluuloja. Olen jatkossa kiinnostunut selvittämään miten visuaaleja tuotetaan VJ:n näkökulmasta, sekä miten visuaalit vaikuttavat kokijan elämykseen aistimuksellisella ja emotionaalisella tasolla. Samoin pyrin selvittämään visuaalien roolia klubi- ja konserttitapahtumissa. Sekä minkälainen on VJ:n asema näillä tapahtumapaikoilla ylipäätään. Näitä aiheita käsittelevää tietoa löytyi niukasti ja varsinkin spesifien aiheiden tutkimiseen meni paljon aikaa, sillä kirjallisuutta aiheista oli hankalaa löytää.

Aiheen vaikeuteen nähden onnistuin selvittämään tietoa aiheista onnistuneesti. Onnistuin soveltamaan sellaista informaatiota työssäni, joka ei suoranaisesti liity tutkimaaani aiheeseen. Sain selville VJ:n historiaa ja VJ:n nykyajan asemaa. Selvitin myös, miten visuaaleja käytetään klubi- ja konserttitapahtumissa. Tutkin, miten liikkuva kuva vaikuttaa kokijaan audion kanssa. Tosin olisin toivonut selvittäväni paremmin ja syvemmin edellä mainitun tavoitteen teoreettista puolta. Avasin synesthesian ilmiötä ja syvennyin hieman kromestesiaan, mutta tämä aihe jäi mielestäni irralliseksi kokonaisuudesta. Olisin voinut yhdistää tämän aiheen järkevämmiin työn kokonaisuuteen. Kyselyllä tiedon kerääminen oli epäonnistunut, sillä en saanut tarpeeksi

vastauksia ja enkä tarpeeksi vastauksia, joita verrata keskenään. Kyselyhaastattelun olisi voinut onnistua paremmin, jos kysely olisi saanut enemmän näkyvyyttä.

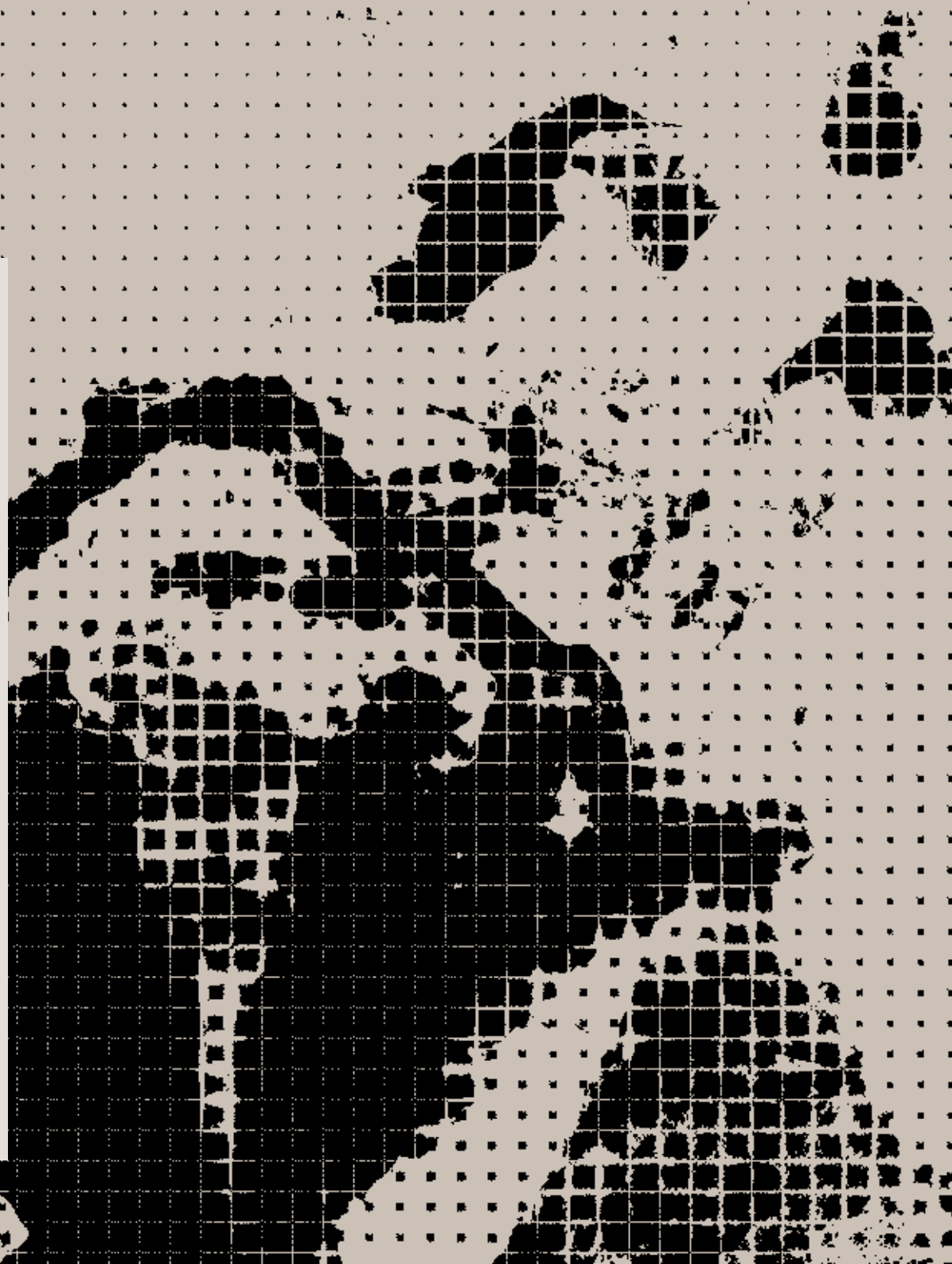
Opinnäytetyöni käsittelee tarkkaan rajattua aihetta, josta ei ole tehty paljoa tutkimuksia. Visuaalien tuottaminen ja VJ:nä toimiminen ei ole ehkä yleisin työn muoto, jota visuaalisen viestinnän muotoilun opiskelija tai graafikko ylipäätään tekisi. Useammalla oman lähipiirin VJ:llä on kuitenkin graafikon koulutus. VJ-kulttuuri ja kokonaisuudessaan VJ-ilmiö on vieläkin mielestäni aika mystinen. Ihminen, joka ei käy klubeilla tai konserteissa (joissa esitettäisiin visuaaleja), ei suurella todennäköisyydellä tiedä koko ilmiöstä mitään. Oman käsitykseni mukaan monille visuaalit ovat vieläkin vain silmänruokaa ja VJ:n tekemää arvokasta työtä ei osata arvostaa.

Tällä opinnäytetyöllä haluan tuoda ihmisten tietoisuuteen, miten suuri merkitys visuaaleilla ja VJ:llä on. Tämä suuntaus raivaa visuaalisen viestinnän muotoilulle uuden, poikkitaiteellisen tien uudelleen tekemiseen. Teknologian kehityksen myötä suuntaus antaa mahdollisuuden toimia ennennäkemättömin tavoin. Moni VJ on nykyajan internet-ilmiöiden taitureita. Ne ilmaisevat poliittisia näkemyksiä, omaperäistä estetiikkaa jne. Mielestäni VJ:den tuottamasta materiaalista voi inspiroitua rohkeaan ja vapaaseen työskentelyyn. Kerron opinnäytetyössäni havainnoistani myös oman animaattorin taustan kautta, mutta haluan painottaa, että valitsemani toteutusmenetelmäni ovat vain yksi

mahdollinen tapa visuaalien tuottamiseen.

Tutkimukseni on vain pinnan raapaisu tutkimistani aiheista ja mahdollisuuden mukaan haluaisin jatkaa tutkimustani vielä tulevaisuudessakin.

Jatkotutkimuksen aiheena voisi olla kromestesia klubi- ja konserttitapahtumien visuaalien ja musiikin tuottamana. Tutkimuksessa historian katsaus voisi olla laajempi. Klubi- ja kulttuuritapahtumista voisi luoda mehukkaammat kuvailut. Haluaisin kertoa erityisesti teknisistä läpimurroista näissä tapahtumissa, sekä tuoda enemmän esimerkkejä VJ:n töistä eri klubilla ja konserteissa. Itse tutkimuksen pääaiheen tulisi olla syvempi ja teoria olisi vielä vahvemmin läsnä. Kromestesia olisi kuitenkin tutkimuksen yksi pää aiheista, josta tulisi laaja tutkimus. Tutkimuksen myötä voisi tehdä paljon laajempia haastatteluita. Minun unelma olisi, että saisimme järjestettyä Ilmari Turusen kanssa esityksemme niin, että tämän jälkeen pääsisimme haastattelemaan kokijoita. Toivon että pääsen jatkamaan tutkimuksen tekemistä syvemmällä tasolla, kokijälähtöisen tutkimuksen aiheen tiimoilta. Tutkimuksen tekemisen jatkaminen jää tulevaisuudessa nähtäväksi!



# LÄHTEET

## KIRJALLISET LÄHTEET

Faulkner, M. 2006. *VJ: Audio-visual art and VJ culture*. Laurence King Publishing.

Carvalho, A. & Lund, C. 2015. *The audiovisual breakthrough*.

Chion, M. 1994. *Audio-vision*. Columbia University Press  
New York Chichester, West Sussex.

Dekker, A. 2003. *Synaesthetic performance in the club scene*. Netherlands Media Art Institute.

Almen, J. 2011. *The art of the VJ: The origin of a complete art*. HEM Final Paper, Dr. McGregor Boyle

Ribas, L. 2012. *Sound-image relations and dynamics in digital interactive systems*. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Portugal.

Cytowic, R & M. D. 2018, *Synesthesia*. MIT Press, Essential Knowledge Series, Cambridge.

Makhiln, J. 2014. *Chromesthesia as phenomenon: Emotional colors*. Loyola Marymount University.

Zangwill, N. 2007. *Music, Metaphor and Emotion*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism 65, n. 4.

Krohn, W. 1892. *Pseudo-Chromesthesia or the Association of Colors with Words, Letters and Sounds*. The American Journal of Psychology. University of Illinois Press.

## SÄHKÖISET LÄHTEET

Haettu 31.3.2020

Kangassalo, O. *YLE: VJ-hommia teknon tahtiin - näin musiikkia visualisoidaan* (22.06.2016)

Haettu 13.2.2020

Levin, G. *Audiovisual Software Art*. Flong (2010)



- S. 7 Projektointi *Son et Lumière*-tapahtumasta - *Earth, Air and Water*, 1966. Copyright Boyle Family Archive

<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-4-summer-2005/tune-turn-on-light>

- S. 8 Steina ja Woody Vasulka, *The Matrix*, 1970-1972. Video installaatio. Steina and Woody Vasulka fonds

<https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=495>

- S. 8 Nam June Paik, *Untitled*, 1993. MoMa

<https://www.moma.org/collection/works/81152>

- S. 10 Moderat. Bad Kingdom. Esitys Berliinin Velodrom-lavalla. Telekom Electronic Beats

<https://www.electronicbeats.net/the-feed/watch-moderat-perform-bad-kingdom-live-berlin/>

- S.10 Amnesia Scanner

<https://www.last.fm/music/Amnesia+Scanner/+images/edd7d7f6ff4ae0a913b15cb91f4cf3f7>

- S. 11 Kraftwerk, 3D-konsertti. Kuva: Peter Boettcher  
<https://www.gratefulweb.com/articles/electro-pioneers-kraftwerk-return-north-america-3-d-concert-tour-summer>

- S. 30 Which Way is Forward

<https://youtu.be/KLkU-Y4pxLY>

- S. 37 Animatic

[https://www.dropbox.com/s/yxf3bmhwa5crrjs/animatic\\_1.mp4?dl=0](https://www.dropbox.com/s/yxf3bmhwa5crrjs/animatic_1.mp4?dl=0)

THE

END